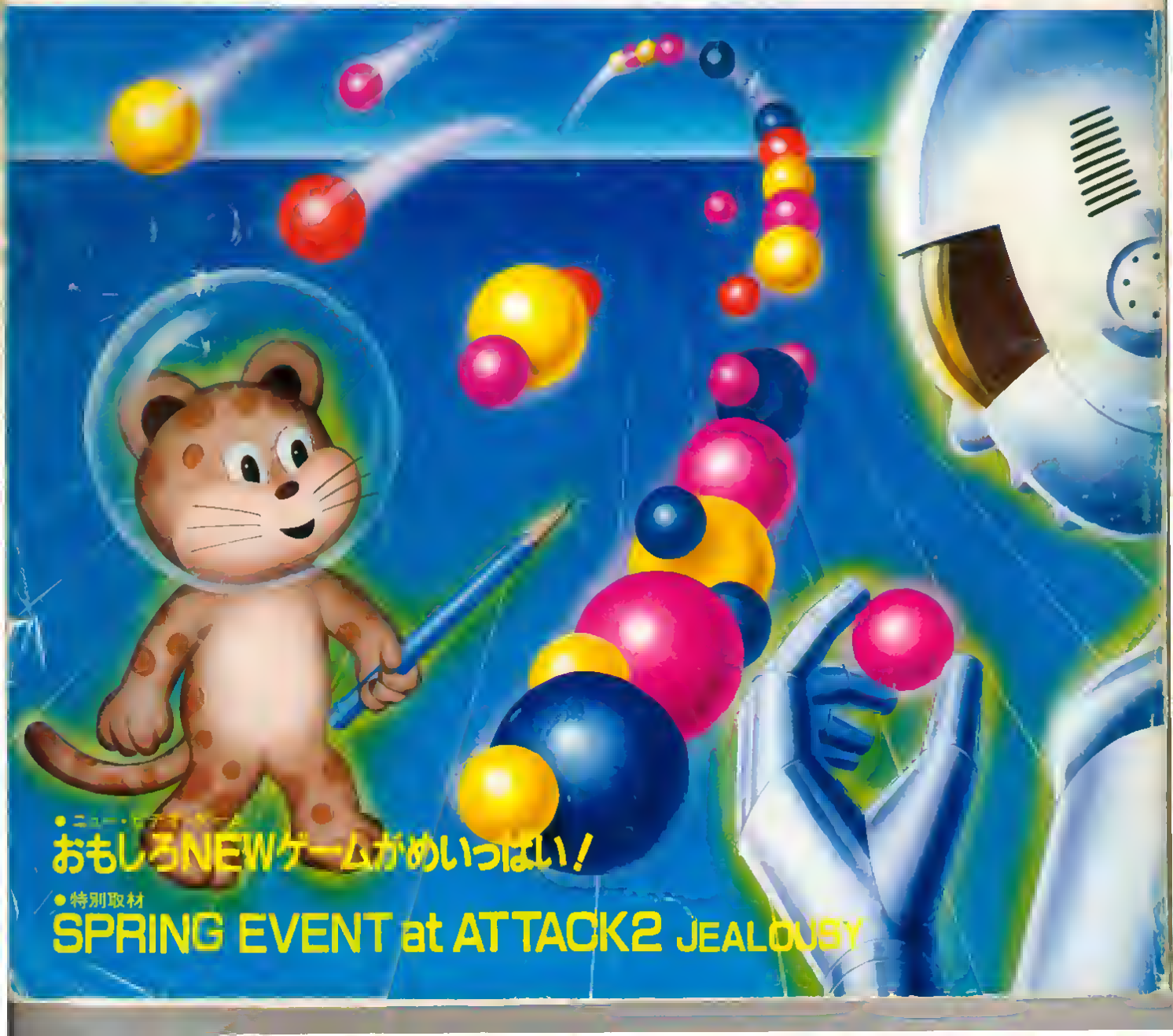
昭和59年6月1日発行　通巻18号

ビデオゲームの最新情報満載/アミューズメントライフは遊びの情報誌

AM LIFE

Excitingbook for Game Boys

定価550円 NO.17



●ニュー・ビデオゲーム
おもしろNEWゲームがめいっぱい！

●特別取材
SPRING EVENT at ATTACK2 JEALOUSY

世界的なブームをまき起したタイトーのスペース・インベーダーの出現は、新しい科学技術が「遊び」の開発に活用される契機となりました。
タイトーは、先端技術を駆使し、人間生活の情緒の世界に的をしぼって、心豊かな未来社会に貢献するために、楽しみの創造をつづけております。

レジャーシステムプランナー タイトー TAITO

株式会社タイトー®
本社　東京都千代田区平河町2丁目5番3号
タイトービル　☎03(264)8611(大代表)〒102
TAITO CORPORATION

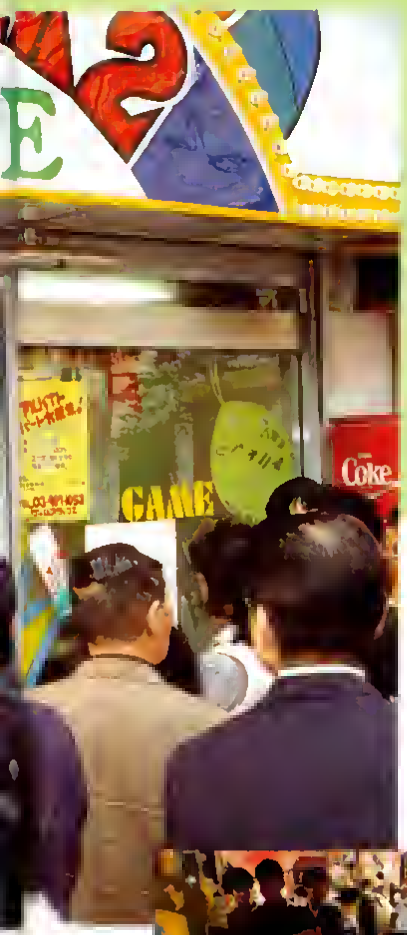
アミューズメント・マシンの製造・輸出入・販売・賃貸／屋内外レジャー施設の企画・設計・施工・運営サービス

SPRING EVENT AT ATTACK 2 JEALOUSY

取材／石崎真人
撮影／佐島周記
企画／本誌
協力／サニーサイド

ゲームinアタック2の開店にジェラシーが応援のサイン会&ゲームにアタック

初曲「愛の湖」で全国キャンペーン中の女性デュエット・ジェラシーのふたりが、池袋にオープンしたばかりのゲームセンター「アタック2」でサイン会&ゲームにアタック。休日とあってか、サンシャイン60通りは、ひっきりなしに人が行きかい、ふたりにきわ



店頭での新曲発表とサイン会でアタック2は大にぎわい！

DJルーム完備のユニークなゲームセンター

前日の四月　日にオープンしたばかりの、池袋東口・60階通りの中ほどにあるゲームセンター・**アタック2**に、シェランーのまきとまさみの二人がやって来た。

本誌企画により、新曲で全国キャンペーン中のジェラシーと、アタック2のオープンをドッキングさせた、開店記念イベントとして催されたもの。

予定よりやや遅れて、まず一回目。新曲・愛の湖と裏面のいいじゃないじゃないの歌唱が始まると、店の前の歩道は、ちびっ子から、お年寄りまでわっと人だかりができ、聞き入っていた。

続くサイン会には、そのままズラリと人の列ができて大盛況。無料でサインがもらえ、なお、アタック2の無料ゲーム券のプレゼントがあるとあっては当然かも。

ゲーム券と色紙を手にした人たちで、オープン当日の、ペンキのにおいの残る店内は満員だったふう。

第二回目が終わって、ジェラシーの二人は待ちかねたようにゲームにチャレンジ。

No.11で、ゲーム大好き人間となってしまったとかで、キャンペーン中もヒマさえあればピキピキバキューンと、古いゲーム（決して新しいものはやらなかった――というよりできなかった）をプレイしていたそうだ。

入口を入って奥のフロアのニューゲームコーナーで、ジェネンス、シーダイバーに夢中となって、大げさなアクションと歓声で場内の注目の的。テーブルはガタガタ動かすし、てスタッフはヒヤヒヤ。

「恐竜に乗れなかったけど、宝物を取ったりできるのでおもしろいわ」と、まき。

SPRING EVENT AT ATTACK 2 JEALOUSY

■ジェラシー■

ハノプレコートから、昨年七月にデビューした女性デュオ　今、二曲目で意欲的な二人は超ネアカ。ちょっとボーイッシュなのかまき　女っぽさがあふれているのがまさみ。大人のメルヘンを歌える歌手を目指している。

■アタック2■

ディスクジョッキーの軽妙なおしゃべりとサウンドの新感覚あふれたゲームセンター　フロアごとにゲームの種類が変えてあるのも新鮮。ハイスコアを達成すれば、ポラロイドによる記念撮影などの特典もあり、楽しさが満ちている。

東京都豊島区東池袋1-21-5

☎03-987-1051

「すぐやられてしまわないのがいい」と、まさみ。

どちらもジェネシスのファンになってしまったようだ。

次は、「これをやらなきゃ帰らない」という、コクピットゲーム。入口に七台ズラリと並んだコクピットのうち、マソハ3、TX1、レーザーグランプリを次々に体験してニッコリ。

特に、マソハ3では、まきが操縦しまさみがミサイルと分業化でプレイした結果、一万三千八百点。メチャクチャのわりには好得点だった。

二階へ上がると、正面はスロットなどのコインゲームコーナー。両替のカウンターには、AMライフの販売用ケースが載っているのが目立った。

反対側は、この界隈にしては珍しい、オール五十円コーナー。

最新以外のゲームはすべて五十円でできるという、うれしいコーナーだ。

二人の目当てはハイパーオリンピック。まだ一度も走り幅跳びから先へ行ったことがないと嘆く二人に特訓。

成果はあがって、何とかまさみがクオリファイをクリアしてヤリ投げに挑戦。

しかし、すでにパワーを使い切ってしまったようで、RUNボタンを叩く手に力がなく、標準記録にほど遠い記録で、終わってしまった。

と、ここで、一階のDJルームから、一回目のサイン会のスタンバイを知らせて来た。

アタック2の最大の特徴は、入口左側のディスクジョッキールーム。DJによるBGMのほか、上下の階を無線システムで結んで、ハイスコアラーのインタビューなど企画は盛りだくさんなのだ。

一回目は、押すな押すなで、前にも増しての大盛況。そしてジェラシーも大ハッスルで、歌にサインに、ゲームにととり組んだのだった。

DEO GAME

EEN

シーファイターポセイドン © TAITO

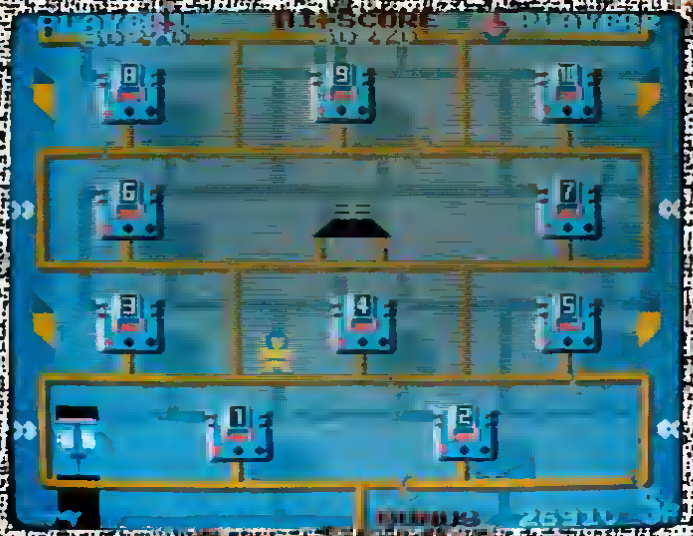
スワット © CORELAND SEGA

サビガ © DECO

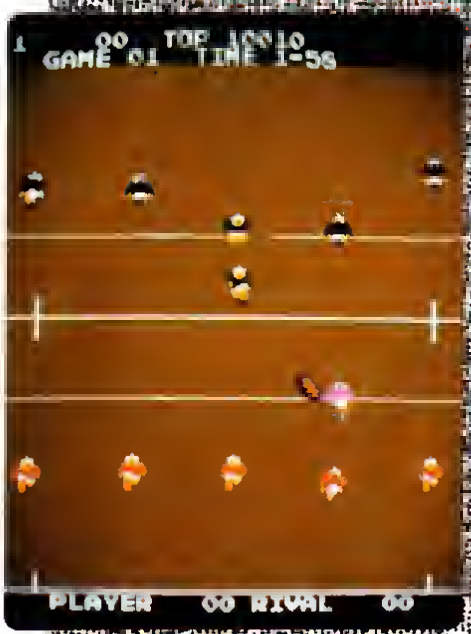
ニコニコ ビデオゲーム スクリーン

NEW V? SCR

ボン・ジャック © TEHKAN



ワイリータワー © ROM

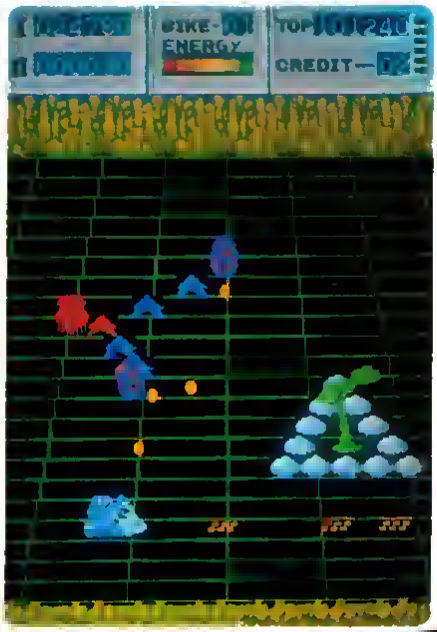


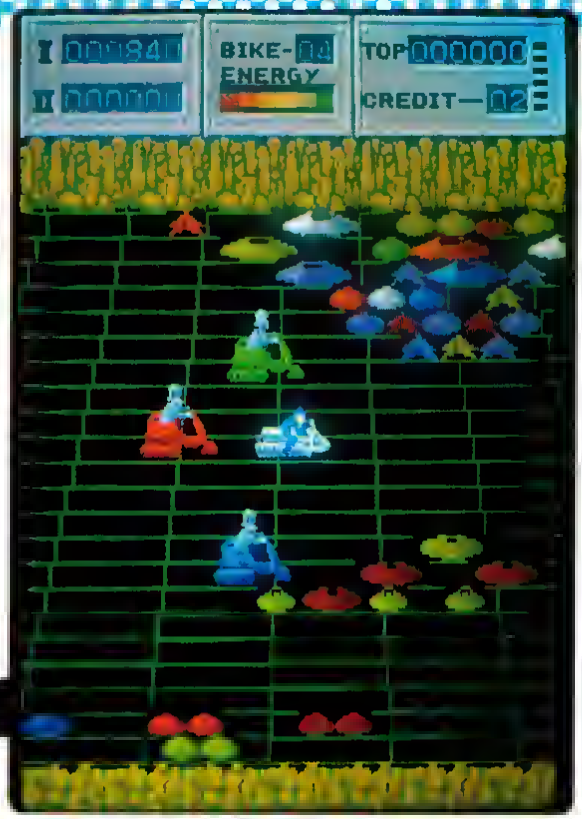
スクラムトライ © DECO

タッパー © SEGA

ギャプラス © namco

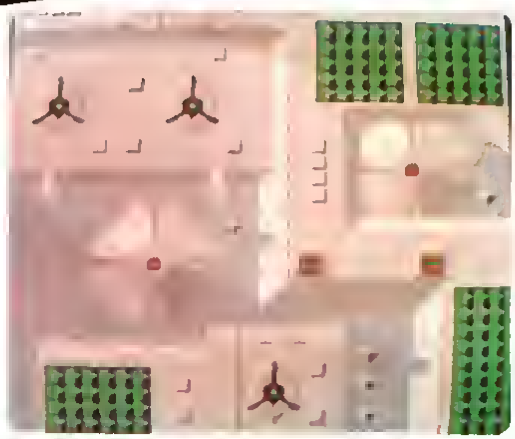
おすすめゲームなのです！





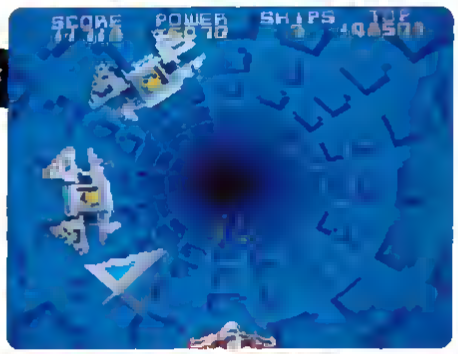
セクターゾーン ©1984 ARICE

サイオン ©1984 SEIBU



LET'S TRY! EXCITING GAME.

チューブパニック ©1984 FUJITEK



サーカスチャーリー ©1984 Konami

Mr. Do's WILD RIDE™

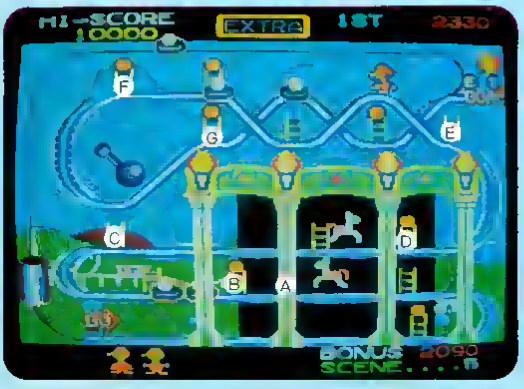
ミスター・ドゥーズ
ワイルドライド

☆クリアーするたびにハラハラドキドキ、スリル一杯の4・5画面!!

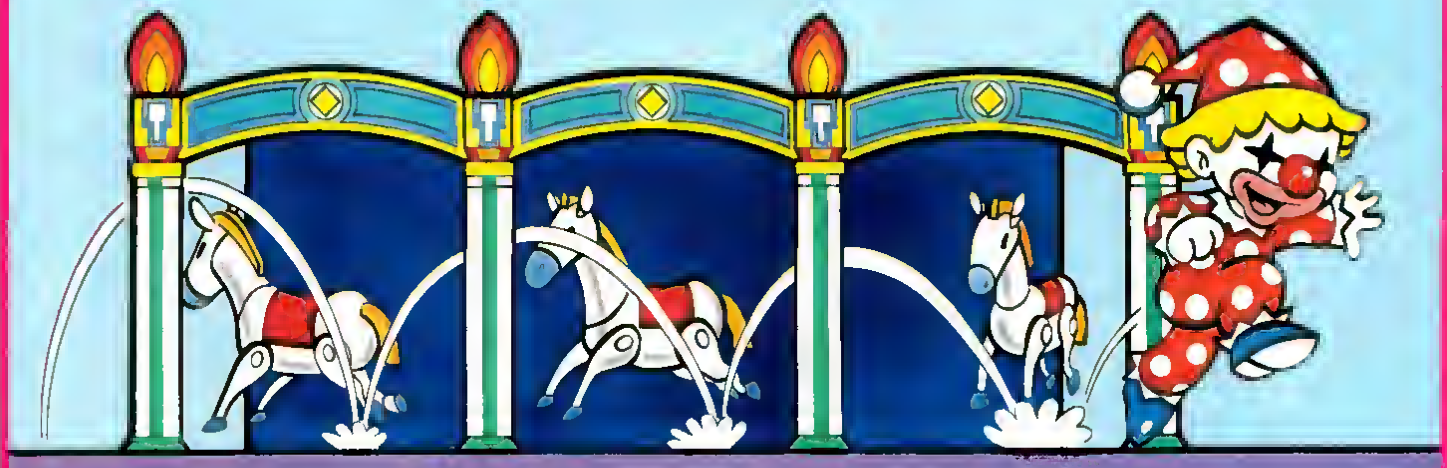
4シーン

- ⒶⒷⒸで1台ずつジェットコースターをよける。
- 右のエレベーターからⒷ、ⒷからⒸはスピードボタンを使用する。
- 4台目のジェットコースターは、左のエレベーターに乗りながらよける。左はしのぎりぎりに乗ればぶつからない!!
- Ⓓのはしごでジェットコースターを2台よけてゴールへ!

5シーン



- Ⓐの柱までノンストップ、ここで木馬をよけ、Ⓑのハシゴでジェットコースターを1台よける。
- ⒸⒹのハシゴでジェットコースターを1台ずつよけ、Ⓔのハシゴへ行く。
- ジェットコースターの間隔があいた時にⒺからⒻ、ⒻからⒼ、Ⓖからゴールへ!!



始まるぞー、"Mr. DO!のQ&Aコーナー"

これは、君たちの"?"にどんどん答えていっちゃおうというもんなんだ。そこで君たちにどしどしハガキを送って欲しい。ビデオゲームについて、当社、及び当社の製品についての質問、意見、要望などを書いて下さい。(それ以外でもOK)抽選で20名の人に、Mr. Do's Wild Rideのポスター、POP、パンフレットを合せて送ります。

UNIVERSAL®
ユニバーサル販売株式会社
株式会社ユニバーサル
本　社　〒103 東京都中央区日本橋堀留町1－7－7　☎(03) 661-0330㈹

ニューゲームで、アニメの世界へご招待!!

いったい、いくつのゲーム・テクニックを秘めているのか…

ホールランド

hOLeI Land

君の使命は
ジャイアント・モンスターを
撃退する事だ!!

シルフース

モルフォス

ミクルーン

クモ

モスカ

ネグリン

ジャガード

キルス

君はホールランドを知っているか?

「ホールランド」の国へご招待!

〈ホールランド〉の国大冒険

実施要項

●「ホールランド」とはどこの国にあるかを備付けのハガキで応募下さい。(詳しくは、お店の人におたずね下さい。)

●一番多くの国に応募された方の中から抽選で次の賞品を進呈。

特賞:「ホールランド」の国へご招待……3名様
(ホールランドゲームなど沢山の楽しみあり)

1等:ホールランドTシャツ進呈……50名様

2等:ホールランドウォーターグラス進呈……500名様

3等:ホールランドキーホルダー進呈……1,000名様

●応募期間 昭和59年5月1日~11月30日まで

●抽選発表 昭和59年12月16日(当店に発表)

主催:「ホールランド」大冒険本部

後援:株ユニエンタープライズ
東京都渋谷区代々木3-24-3 〒151

第1ステージ(昼)

第2ステージ(夜)

第3ステージ(ホールランド)

株式会社ユニエンタープライズ
UEP Uni Enterprise CO.,LTD.
東京/渋谷区代々木三丁目24番3号 ☎03(370)0331㈹
東北/仙台市若林一丁目10番12号 ☎0222(86)9611㈹
●OVERSEAS DEPARTMENT OFFICE 3-24-3 UMEMURA BLDG 5F Yoyogi Shibuya-ku Tokyo JAPAN 151
PHONE TOKYO(03)370-0331 / TELEX 852821 UEPCOLJ / CABLE SENDAI UEP / FAX 03-370-2071

Konami LASER VIDEO DISC GAME パッドランズ

BADLANDS™

© Konami 1984

何が襲ってくるか分からないから気をつけろ!!

- 敵が現われたら素早く撃って撃退して下さい。
- 敵が向ってくる前に撃ったりむやみに撃つとおたずね者となってアウトになります。
（敵は人間だけとは限りません）

Games of the XXIIIrd Olympiad Los Angeles 1984

Konami コナミ株式会社

●本社 〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14 TEL 03(262)9111(代)
●大阪営業所 〒561 大阪府豊中市庄内栄町5丁目6-11 TEL 06(331)2211(代)

●コナミ工業㈱は、第23回ロサンゼルスオリンピック大会の、日本における公式ライセンスを取得しております。●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

スリルとコーフンの連続

それはツインレバーで始まった!!

●2人同時にプレイできます
カンフーの達人、チェンとキンポーと、巨大な悪の首領〈龍神〉を倒すために立ち上がった!!
次々とせまる困難を乗りこえて、たどりついた最終ステージ。そこで彼らの見たものは!!……。

近日発売

チャイニーズサウンドとステージでせまる

功夫大君

カンフータイクン

PRESENTED BY
SEIBU
有限会社
セイブ電子
〒130 東京都墨田区江東橋5-7-3
TEL03(633)3077 FAX03(633)2963

本社ビル完成記念発売

問い合せ先
NIKKO DENSHI
株式会社ニッコウ電子
〒132 東京都江戸川区松島2-34-9 TEL03-655-5777 FAX03-651-8455

豊かさを演出する、電子技術の
データイースト株式会社

本　　社　〒167 東京都杉並区上荻2−31−12 ピース荻窪　☎(03)392-4151
研 究 所　〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 データイーストビル　☎(03)331-5441
名古屋営業所　〒464 名古屋市千種区春岡通り6−28　☎(052)762-5222
大阪営業所　〒552 大阪府港区弁天5−10−23 草苞ビル　☎(06)573-2511
福岡営業所　〒816 福岡市博多区東光寺町1−2−2 前田ビル　☎(092)474-0120
株式会社デコ・札幌　〒064 札幌市中央区南二十一条西十二丁目879-15　☎(011)562-2415代

GUINNESS BOOK OF RECORDS

力と技で、ギネスブックに挑戦!!

ザ・ギネス

ついに出た迫力のニューゲーム!!

同時プレイOK!!

二人で競争すれば楽しさ4倍。
さあ世界新記録にチャレンジ!!

1 丸太切り

速く丸太を切り落とせ!

のこぎりを動かしたい向きに "レバー。をたおして "アクションボタン。をたたくと丸太は切れて行きます。

2 くい打ち

くいを速く、多く打ち込め!

"アクションボタン。を5回たたくとハンマーが振り降されます。6回以上ではハンマーの位置が少しずれてしまいます。プレーヤーを"レバー。で左右に動かし、位置を合せて下さい。

3 坂登り

速く坂をかけ登れ!

速く2つの "アクションボタン。をたたいて下さい。

4 輪投げ

たくさん輪を枝にかけよ!

"レバー。を左右に動かして輪をゆすり "アクションボタン。をたたいて輪を投げます。画面中央までは、速くたたくと輪は上昇して行きます。あとはだ性で落ちて行きます。

5 皿回し

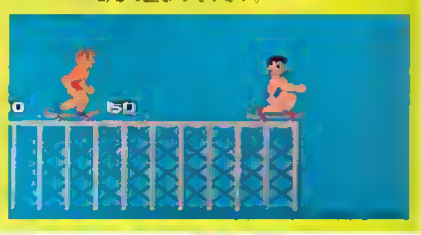
たくさん皿を回せ!

"レバー。でプレーヤーを移動させ、 "アクションボタン。をたたくと皿が回ります。

6 がけ寄せ

がけぎりぎりで止まれ!

0地点まで "アクションボタン。をたたいて加速させます。後はだ性でがけぎりぎりまで寄せて止まって下さい。



アイデアスタッフ募集

●アイディア スタッフとは…
定期的にビデオゲームアイディアミーティング会に出席してもらい、最近のゲーム機の情報交換及び、ゲームアイディア等の打ち合わせを行ないます。

●報酬
別途打ち合わせの上決定

●募集期間
S59年5月1日～6月15日

●参加資格
中学生、高校生、大学生、一般の東京都内及び、その近郊の方

●募集人員
5～10名程度

●応募方法
手紙にて、住所、氏名、年令、学校名(会社名)、趣味、特技、経歴書、応募理由、及び自分が"アイディアスタッフとして適している理由等自己宣伝して下さい。(書式自由)

●選考方法
一次審査……応募用紙による審査
二次審査…… 面談、面接審査

●発表
当社より59年7月15日までに通知します。

●送り先
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250
サン電子株式会社 アイディアスタッフ募集係

サン電子株式会社 本社/愛知県江南市古知野町朝日250 〒483
TEL〈05875〉5-2201代
FAX〈05875〉5-3851 TLX 4573187 SUNTAC J

新製品
ワイリータワー

©1984 IREM

ワイリータワー

WILY TOWER™

頭のよくなり過ぎたコンピュータ“ゼロ”
が人間に反逆しだした

**最上部にある
メインスイッチ
を切れ!!**

つぶすか、つぶされるか
タックルの **レバー合戦だ！**

アメリカンフットボール
VS 10-YARD FIGHT™
VS 10ヤード ファイト

©1983 84 IREM

irem アイレム株式会社

本　社／大阪府松原市西大塚1丁目3－29号(〒580)　☎0723(32)4754(総務)
販売本部／大阪市北区西天満1丁目7 4協和中之島ビル(〒530)　☎06(312)1300代
東京販売／東京都千代田区猿楽町1丁目5 1豊島屋本店ビル(〒101)　☎03(295)5951代

3D Super Graphics New Game

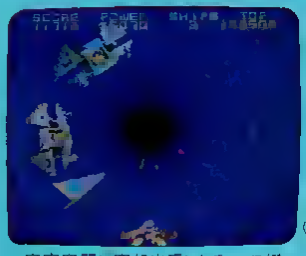
Super Graphics

TUBE PANIC

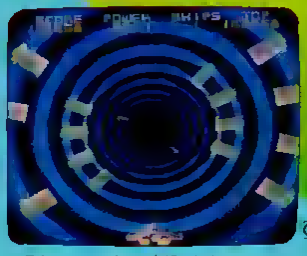
チューブパニック

果てしなく続くミステリーゾーンに突入
無気味に潜む敵艦隊、チューブ網を突破し、母艦をめざせ。

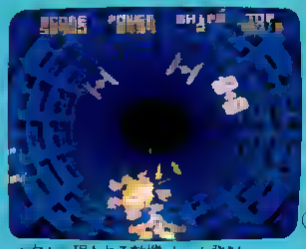
画面の全てがコンピュータ・グラフィックス
圧倒的な美しさとパワーで迫る
レーザーディスクを超えたニュー3Dゲーム



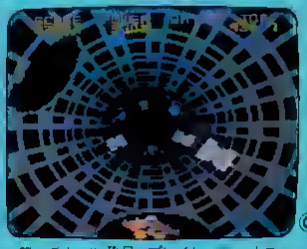
●宇宙空間に突如出現したチューブ網，奥の闇から敵機編隊B-5来襲!!



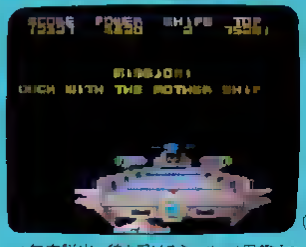
●テクニックでかわせ。奇怪な物体ビストンは攻撃しても破壊できない



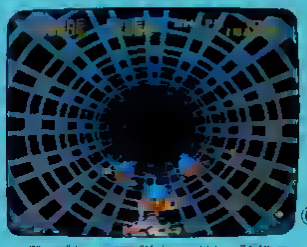
●次々に現われる敵機。ビーム発射。ディメオラに命中 大爆発!!



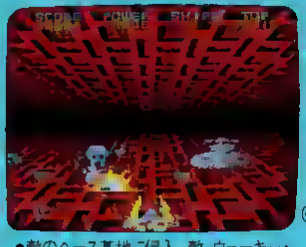
●ワープホール発見。プレイヤー"マーカス"は進入に成功!!



●無事脱出。待ち受けるミネルバ(母艦I)に着艦成功(RIGHT ON て5,000点。



●ワープホールから脱出。バリヤー防備で体当り攻撃もOK!!



●敵のベース基地"侵入 敵 ウォーキー・ロベースの砲撃をかわし、破壊せよ!!

●プレアデス(母艦II)の中心につまく着艦すれば、5,000点。

迫力の16cm2ウェイ・オーディオスピーカー採用

●場所をとらないコンパクト設計!!

●斬新なデザインでアピール効果充分!!

ニチブツMSX
マザーボード使用

▽95-1999

Nichibutsu
日本物産株式会社

本　社　〒630 大阪市北区天神橋1丁目12番9号
☎ 06 353 5211代 TELEX 523-6881 NICBOLJ

東京事業所　〒103 東京都中央区日本橋堀留町1 5 1
ヤシマ日本橋ビル ☎ 03 664 5271代

定価　¥800,000
OP価格　¥680,000

［寸法］フロント 横幅650mm 奥行960mm 高さ1360mm
シート 横幅480mm 奥行900mm 高さ 990mm

「求めっちんぐ・ザ・アイディア」

君もアルファからアイディアデビューしないか！

「チャンピオン・ベースボール」「エキサイティング・サッカー」をつくった
アルファ電子が、君のアイディアを商品化する。

そして、ゲームデビューした君の世界は
アッという間にルンルン気分！
ファンがいっぱい。
君のアイディア!!

賞金

最優秀賞	100万円
優秀賞	50万円
佳作賞	10万円
努力賞	5万円

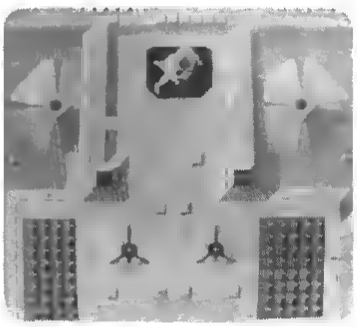
応募〆切：昭和59年5月31日消印有効
発　　表：昭和59年7月中旬(本人宛通知)
送 り 先：〒362 埼玉県上尾市愛宕1　16—9
　　アルファ電子㈱企画室
応募規定：①ゲームの概要をストーリーにまとめること。
　　(シナリオ形式・絵コンテ風など、形式は自由)
②ゲームのポイントを明確に。
　　(どの点が一番面白いかを明示すること)
③背景・キャラクター・動きなど、出来る範囲で、くわしく書くこと。(絵はラフな描写でも可)
④操作方法も必要のあるゲームは明記すること。
※テニス・スキーなどテーマのみのアイディアは審査の対象になりません。
　但し、オリジナルなアイディアであれば、発想のアウトラインだけでも自由な形式で応募して下さい。
※自作のパソコン・ゲームを応募する方は、内容と、ロード方法を記入して下さい。
※応募作品は一切返却いたしません。
　また入賞作品の諸権利は、すべて弊社に帰属します。
　なお、応募に関する電話等の問合せには、一切応じられません。

ALPHA アルファ電子 株式会社
本社　〒362 埼玉県上尾市愛宕1　16　9
TEL 0487(75)2412(代表)
東京支社　東京都文京区湯島1　2　13
木田ビル5F　TEL03-258-3471

AM LIFE アミューズメントライフ NO.17 CONTENTS
MAY 1984

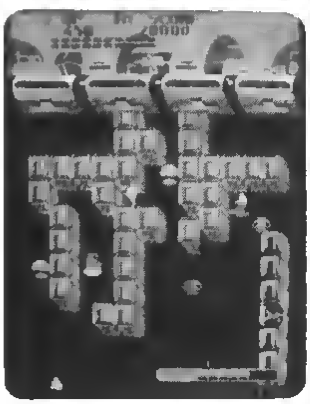
表紙イラスト／藤居正彦

P-7



P-24

P-33



P-19

SPRING EVENT at ATTACK2 JEALOUSY 1
ゲームinアタック2の開店にジェラシーが応援のサイン会＆ゲームにアタック 取材／石崎真人 撮影 佐鳥周記

NEW VIDEO GAME SCREEN 4

おすすめゲームなのですよ.! 6

NEW VIDEO GAME か、か、かんげきのニューゲーム.!! 18

話題のゲームはコレだ.! チューブパニック、サーカスチャーリー、サイオン、セクターゾーンこいつはやるっきゃないのやし 24

ビデオゲームいろいろ 思考型・クイズ型のすぐれもの 原 健司 33

TOY&HOBBY トイ&ホビーのおもしろグッズ最新情報でんねん 渡来一雄 39

MSX すぐれものマシン解剖 尾上勝行 46

MSXのコーナーどえっす 52

パソコン・ゲームソフト 今月はおすすめ19本の登場.!! 57

全国ゲームランド探訪③大宮編 チャンピオン レポーター／野中美木子 アシスト／うなやまのりえ 62

わが街のゲーマー②ローカル性を大切にしたゲームミニコミ誌を作り続けて3年目 文・吉沢恭平 65

おれっちの攻略法 ドクター・ミクロ 井坂正洋、フォゾン 青木義明 67

AMライフが足で集めた月間ヒットゲームベストテン＆アンケート 72

マイコンくん 古川一朗 76

おもしろ情報ランド 77

ごちゃまぜ情報
AMライフ誌上ロードショー 竹上次郎
DISK情報室
BOOKS
FUNNY GOODS & PRESENTS
今月の全国ハイスコア
おなじみBIGなプレゼント
おたよりコーナー
AMライフ情報局
なんでも法律相談 高橋弁護士
おねがい＆発表

編集後記 96

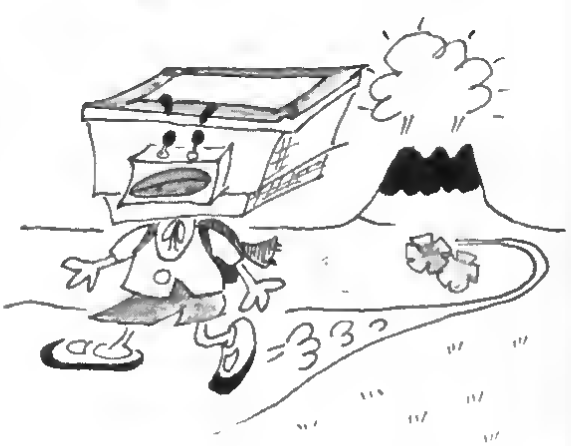
NEW VIDEO GAME

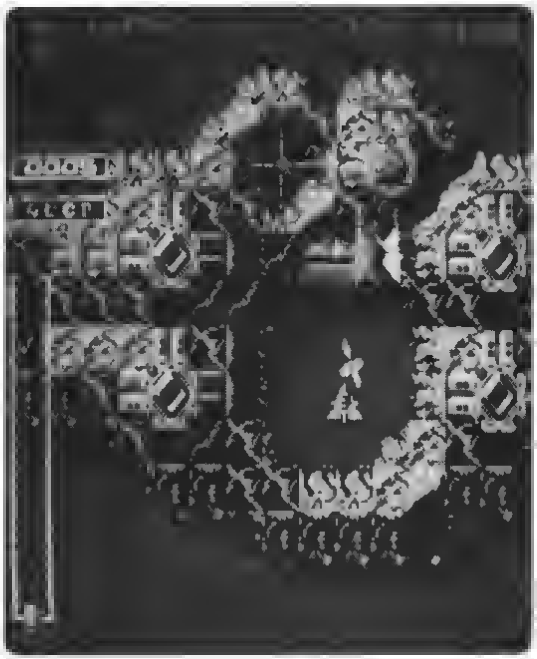
しぶ〜く光る8つの興奮

か、か、かんげきのニューゲーム!!

ぼくらはいつも新鮮さを求めている

ゲームファン待望のニューゲームがどわんこちゃんと発売された。あのギャラガがスーパーパワーで逆襲してきよるし、ラグビーも、水中の決闘も、そしてビール配りなんてユニークなものなど、話題となりそうなゲームがズラリ。どれもコンピュータグラフィックスが自慢。そ、そうなのです。ゲームって、こうでなくてはファンとしてはオモシロクないのですからして……。





☆ザビガ（データイースト）3D画面で迫るS.F.戦争にキミは生き残れるか!!

"惑星ザビガ"。そこには凶悪なザビガ人が地中に帝国を造って機が熟すのを待っていた。そこでキミの使命だが、万能戦闘機CX—19に乗って、敵ザビガ人の空中基地と地上基地を破壊することにある。

CX—19の操作の仕方は、八方向レバーと、上空と地表面に移動できるボタンの二つがある。このボタンを上手く使うことがコツだ。つまり地表面を走っていて何か障害物があって前に進水・陸・空を進める万能戦闘機"CX—19"で惑星ザビガを破壊セヨ。臨場感溢れる3Dシステムでの戦闘ゲーム!!

めないときなどに、このボタンで空中に上がることが出来る（逆の場合も同じ）。

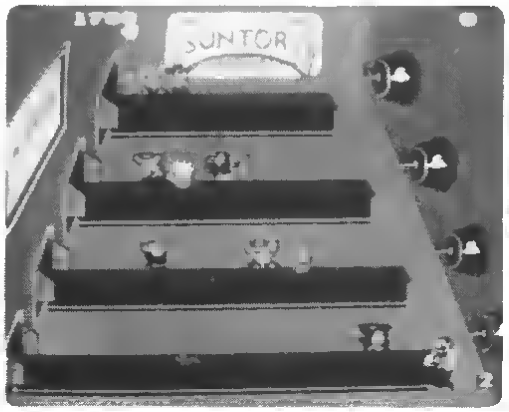
この時、CX—19の高度は画面左のゲージで示されている。このゲージの移動中は、敵の攻撃を受けることはない。

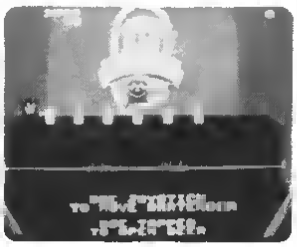
CX—19の武器は、二つ。一つはビーム砲で、同一高度の敵をやっつけるのに使用する。もう一つの3Dミサイルは、CX—19が空にいる時は地表を、地表にいる時には空中を攻撃することができる。二つの武器の威力は同じで、右ボタンを押すと二つが同時に発射する。

敵は上空の敵と地表の敵に別れていて、それぞれ上空は黄色系、地表では青系の色が着いているのでちゃんと見分けるようにする。

敵の攻撃パターンはキャラクターによって違うが、特に空中を飛ぶハエのような物体や、手の形をした物体に気をつけよう。あまりにも敵の攻撃が激しくなったら、地表に降りてしまうのも手だが、この時に下が岩だとCX—19は激突してしまうので注意すること。

高得点を取るには、空中基地と地上基地を破壊することと、ザビガ人の部落(?)を撃って中から出てくるアメーバーのようなザビガ人を撃つと五千一点取ることができる。

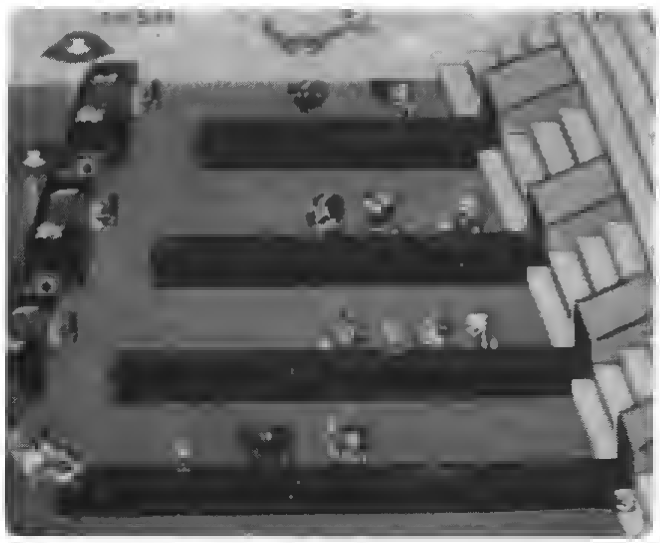




©1984 SEGA

☆タッパー(セガ)お客は次から次へとご来店!急げバーテンくん

キミは、酒場のバーテンだ、次から次へと来るお客に、間違いのないようにビールを配ることができるかな!?



ゲームのやり方は単純で、ビアタンクからジョッキに注いだビールを、店に来たお客に配るというものだ。

しかし、プレイしてみるとめちゃくちゃ難しい、各面とも四台テーブルがあるのだが、こっちのテーブルの客にビールを配っていると向こうのテーブルでは空のジョッキを投げ返してくるので、それを床に落さないようにとりにいかなくてはならないし、客はドンドンとテーブルの端にせまってくるので、端にくるまでにビールを配らなくてはならない。

たまに客がチップを置いていくが、これをとると舞台でショーが始まってボーナスポイントになる。

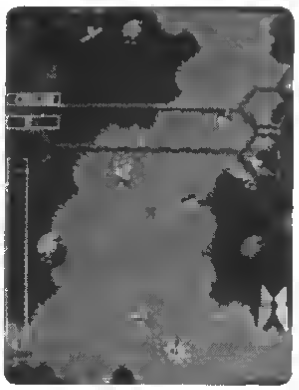
ショーが始まると、客の中でそれを見ている客が、でてくるのでその客には、ビールを配らなくてもいいのだ、また、ビールを今飲んでいる客にも配ってはだめだ、この見分け方が最初は難しくて、客かいるなと思うとすぐにビールを配ってしまうと、ショーを見ている客の前を通り過ぎて、ジョッキは床に落ちてしまう。

一面、二面はなんとかクリアできるが三面ぐらいになると、相当にすばやく動かないとクリアは難しい。

二、五、九面をクリアするとボーナスステージがあって、怪盗がカウンターの上の六本の缶ビールのうち、五本を振ったあと缶ビールの位置を変えてしまう。その中から振ってない缶ビールを当てるとボーナスポイントがはいるので注意してよく見ていよう(失敗すると缶ビールから泡が吹きだす)。

こうして、ゲームを進めていくわけだが、各面やることはほとんど同じだ。そしてこのゲームは、ゲームそのものの他にグラフィックや音もかなり楽しめるものになっていて、特にグラフィックはアメリカ製だけあって、アメリカンコミックという感じで楽しいし、酒場も西部劇の時代から、宇宙で宇宙人相手に商売するなんてところまで、かなりこっている。

さあキミは、無事にバーテンをつとめることができるか!?



©1984 DECO

基地の破壊は、中心にあるコアに二発撃ちこむこと。基地全体が破壊されて、そこが通過可能になる。

こうしてどんどんとCX-19で進んで行くと、山岳地帯や平地そして海上と地表面がいろいろ変わっていくので、その時の状況によって空中にいたり地表面にいたりというぐあいにするのもおもしろいだろう。

敵のキャラクターは、三十種類以上あり、隠れキャラクターもあるので、探しだす楽しみも加わった。

ゲームのサウンドも重要な要素だが、このゲームのサウンドはかなりの迫力でせまってくる。

さあキミは、惑星ザビガを破壊することができるか。

NEW VIDEO GAME

シーファイターポセイドン（タイトー）水中を進んで、味方のダイバーを救え！

©1984 TAITO

水中スクーターに乗って、敵の攻撃やサメ、海底火山などをさけながら味方のダイバーを救助するシーファイターゲーム！

●

キミは水中スクーターに乗り、海中を進んでいくダイバーだ。途中にいるカプセルに閉じこめられた味方のダイバーを救出しながら、敵指令部を破壊しよう。

ゲームが始まると、その面で救出するダイバーの人数が指定され、その人数を救助すると一面クリアになる。

ダイバーの操作は、八方向レバーと二つのボタンがある。ボタンはそれぞれ魚雷、水中銃の発射ボタンと、自分の水中スクーターが破壊された時や燃料がなくなった時に脱出するためのボタンである。

海中を進んでいくと、敵のダイバーが魚雷を撃ってくるので、それをさけながら逆に敵を破壊する。この時には無理をして敵をやっつけようとするよりも、うまくよけて味方のダイバーを救出するようにしよう。

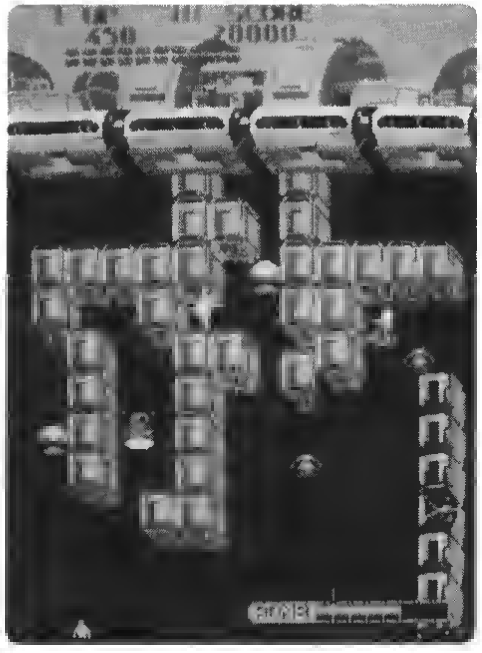
自分の水中スクーターが、敵に破壊されたり岩にぶつかってしまったり、燃料がなくなった時には、脱出ボタンをすぐに押してスクーターから離れよう。今度は水中銃が使えるので、それで敵の水中スクーターに乗っている敵ダイバーを撃って、水中スクーターを奪うのだ。

水中スクーターに乗っていないと、味方のダイバーは救えないので、自分のスクーターがなくなったらできるだけ早く敵のスクーターを奪うようにすることだ。

そのまま前進していくと、敵司令部が出てくるが、これを破壊すると千点になるのでがんばろう。しかし敵のカプセル爆弾に当たると捕えられてしまうので注意だ。

ゲームが進んで行くにつれ、各面ごとに救助する人数が増えて難しくなっていく。キミは何人救助することができるだろうか。

スワット（セガ）敵を破壊しまくる、ダイナミックアクションゲーム!!



©1984 CORELAND/SEGA

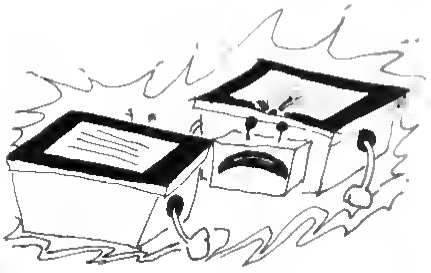
敵の総攻撃をさけて、赤いカプセルを破壊セヨ！撃って撃って撃ちまくる痛快アクションゲーム！

●

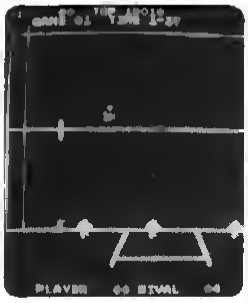
画面上にあるものは全て破壊してしまえというような、壮快なゲーム。最近はやりの複雑なゲームにあきた人や、欲求不満ぎみの人に送る痛快戦闘ゲーム。

とはいっても、ちゃんとルールやある程度のコツは、もちろんある（ナーンダと言わないように）。

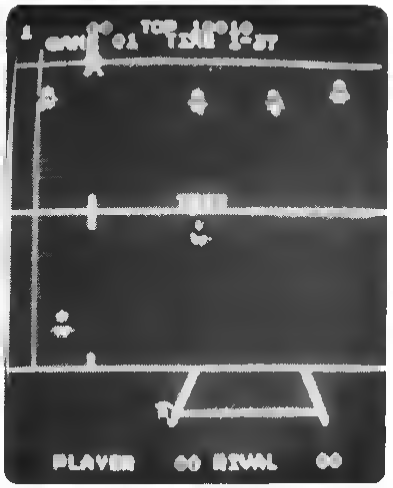
まず、自分のコントロールと武器についてだ。自分は小さな

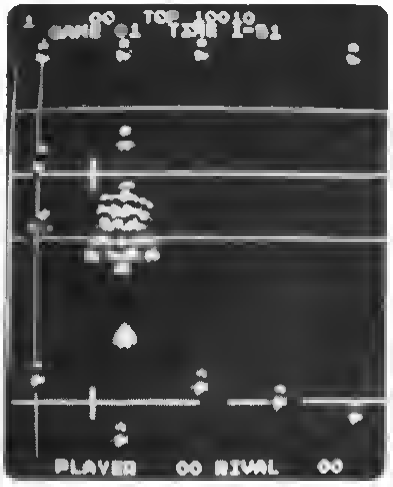


★スクラムトライ（データイースト）敵は早稲田か釜石か！奪えトライを！



©1984 DECO





ラグビーシーズンは終わったが、コンピュータチームはいつでも対戦OK。キミは何回トライを奪えるか!!

●

コンピュータがコントロールする相手チームと戦う、本格的ラグビーゲーム。

ゲームは、攻撃と守備の両方ができるので、守っている時でもボールを奪えばすぐに反転攻攻が可能なところは本物のラグビーと同じである。

試合形式としては時間制限と持ちボールというのがあって、長くプレイをするには制限時間を過ぎた時点で相手チームをリードしていて、なおかつ持ちボールが残っていなければならない。持ちボールは、敵にトライかドロップゴールをされると一つずつ減っていくので注意。

得点は、ラグビーの試合の得点とゲームの得点の両方が表示される。

ゲームのやり方だが、ラグビーを知っている人達はいいが、知らない人のために少し説明しよう。

とにかくボールを持って相手のゴールラインを、越える（トライ）か、ゴールポストの間にボールをキックする（ドロップゴール）かをすれば得点になる。

自分のチームがボールを持っている場合は、相手はタックルをかけてくるのでうまくよけるか、パスをして前進するようにする。この時うまくパスがとれないとノックオンといって、敵ボールでスクラムが組まれる。このスクラムの時は、赤ボタンを何回もたたくとグイグイと押してボールがとれる。

逆に相手がボールを持っている時には、自分の選手（色が違う）をボールを持っている相手に近づけてタックルをすると、ボールを奪うことができる。

しかし、その時は敵も接近しているため、ボールを奪われる場合があるので、すぐにキックをする方がいい。

ゲームのコツとしては、ゲームが始まってすぐの時は、まだ敵も弱いので単独でトライするのも可能だが、ゲームを続けているとだんだん敵も強くなってくるので、パスをつなげてオープン攻撃にした方がいいかもしれない。

トライをした後は、ゴールキックができるので、これは確実に入れておこう。

さあキミは、コンピュータチームに勝つことができるか!?

円盤状の物に乗って好きな方向に動ける。そして武器は二つ。一つはファイヤーでブロノクなどは破壊できる。もう一つのボンブは爆弾て、かなり広範囲を破壊することができる。

ゲームの展開としては、下から伸びてくるブロノクを上と継がらないようにしながら、丸いカプセルの中にいる怪物を全部やっつけると次の面に進める。

ブロックは下からニョキニョキと伸びてくるので、これを破壊しなければならない。破壊する方法としてはファイヤーで壊すか、ブロックにくっついてファイヤーボタンを押すとブロノクが押し飛ばせるので、これを利用して敵をやっつけることも可能である。

もしブロノクが上下でつながってしまうと、敵の総攻撃が始まって、上からと横からの攻撃が激しくなるので注意（切断すると総攻撃は止まる）。

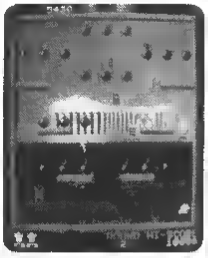
他に注意する点としては、しつこく追いかけてくるロボットだ。これはファイヤーでは破壊することができないので爆弾を使わなければならない。

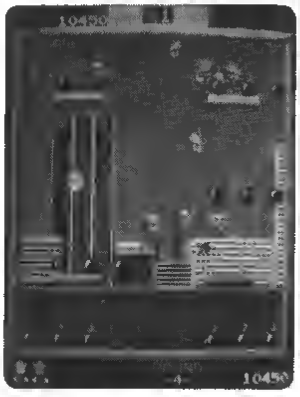
高得点を上げるには、爆弾を使用することた。これは広範囲に数多くの敵を破壊できるので、一発で最高九千九百点とることができる。しかし爆弾は撃ってからしばらくたたないと爆発しないため、敵がたくさん集まっている時にタイミング良く爆発させるのは難しい。こういう時は、爆弾を敵のところに撃ち込んでおいて、自分は少し離れたところから爆弾に向ってファイヤーを撃てば爆発させることができる。

この時に、自分もある程度まで離れていないと、爆風で一緒にやられてしまうので注意すること。

こうして、面を進んで行くと敵の攻撃も激しくなって、ものすごい撃ち合いが始まる。けれど、ここまでくればキミの欲求不満もきっと晴れていることだろう（逆にイライラすることになっても、本誌は一切関知しないからそのつもりで…）。

NEW VIDEO GAME





©1984 TEHKAN

ボン・ジャック（テーカン）正義の味方ジャックは、地球を守れるか!?

メカニック軍団が、世界各地に仕掛けた爆弾を、ジャックをうまく操作して取りのぞけ!!

●

世界各地にある爆弾（24個）を、ジャックが全てとり終わると一面クリアというゲーム。

ジャックの動きは、8方向に自由に動けるが、空中に上がるにはジャンプボタンを押さなければならない。そしてもう一度押すとその位置でストップしてしまう。そのままにしておくと自然落下してしまうので、今度はジャンプボタンを素早くたたく、するとジャックは空中に浮いたままになって空中遊泳をすることができる（これがコツ）。

こうしてジャックを自由に操れるようになったら、次は爆弾を取ることだ。しかし、ただ適当に取っていたのでは高得点には結びつかない。

この爆弾は、点火している爆弾を順番にとっていくようにすること。23個とると（最初は一個も点火されていないから）パーフェクトで五万点もらえる。これは20個までボーナスポイントがあるし、点火している爆弾は点が倍なのでボーナスがとれなくてもなるべく点火しているものをとることだ。

次に敵のキャラは、UFO、メカニックバード、下に落ちると変身するロボットなどがあり、それぞれジャックに近づいて来る。これらにジャソクが捕まるとやられてしまう。この中でも一番気をつけたいのがUFOで、ジャックとの距離がはなれているとすごいスピードで接近してくる。これら、敵のやっつけ方としては、ジャックがパワーボールを取って敵を金貨に変えてしまうことだ。金貨に変わっている時間は五秒間なので、この時になるべく多くの金貨を取ることが、得点アップにもつながる。

パワーボールの得点も色によって違っていて、それは七色ある。ただし、パワーアップ中は爆弾を取っても点にならないので注意！

得点が五千点を越える度に、画面の上からラッキーコインが出現する。これにはスペシャル、エキストラ、ボーナスの三種類があって、スペシャルコインを取るとクレジットが一つ増えるし、エキストラコインでは、ジャックが一人増える。ボーナスコインはこれを取った後の得点が2～5倍に増えるというものだ。

これらのコインは、画面の一番下までいってしばらくすると消えてしまうので、しっかり取ること。

こうしてゲームを進めていくわけだが、最初は点火している爆弾を順番にとっていくのはわりと難しいので、とりやすい順にとっていくのも一つの方法だ。しかしそれでは高得点にはいかないので、ハイスコアを狙うには、順番にとることが必要だ。

さあ、ジャックは地球を守ることが出来るか!?

ギャプラス（ナムコ）強力兵器プラスターヘッドで大反撃!!

あのギャラガがパワーアップし、逆襲して来た！ その名は、ギャプラス。キミはギャプラス軍団を撃破出来るか!?

●

ゲームの設定は、基本的にはギャラクシアン、ギャラガと同じで、自分の戦闘機をうまく操作して敵のギャプラス軍団を全滅させるというものだ。

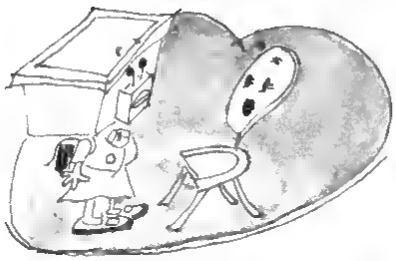
しかし操作方法や攻撃の仕方は、かなり違っている。

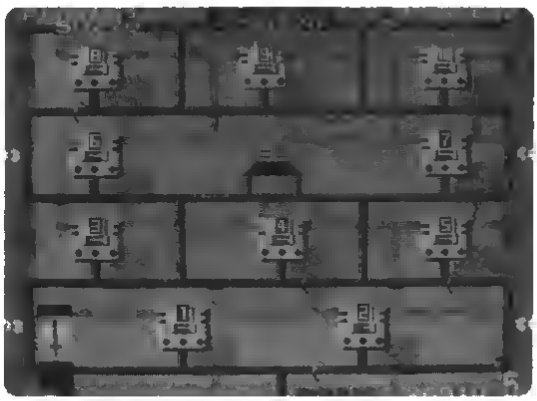
まず操作方法だが、レバーとボタンが一つずつというのは同じだ。しかしこのレバーが八方向レバーなのである。つまり前後左右はおろか、斜めにも移動ができるようになっている。

次に敵に対する攻撃方法だが、通常の状態では、一発ずつミサイルを撃てるだけである。このままでは、ギャプラス軍団を全滅させるのは難しい。

そこでプラスターヘッドというものが必要になってくる。これはギャプラスが運んでいるものを奪うのである。運んでいるギャプラスを撃つとプラスターヘッドが装着される。

このプラスターヘノドを着けると多彩な攻撃ができるようになる。ここでは代表的な三種類





©1984 IREM

ワイリータワー（アイレム）人間対コンピュータ！最後に勝つのはどっちだ!!

人類の頭脳と技術を結集して造られた、超大型コンピュータタワー"ゼロ"が反逆した！キミの使命は、最上部のメインスイッチを切ることだ!!

●

プレイヤーは、レンジャーボーイをレバーとジャンプボタンで操作し、配線を伝って階上へと上って行き、最上部にあるメインスイッチを切りに行くというゲームだ。

ゲームは五階までの、5パターン構成で、その上にコンピュータ・タワー"ゼロ"の頭脳部コンピュータ室がある。

そこに行くまでには、各階ごとのスイッチを切りながら、エレベーターで階上に上っていくのだが、もちろん"ゼロ"がそれを阻止しようとしてくる。

たとえば、バルサー（電気の輪）やズプラ（電気小僧）に触れるとレンジャーボーイは感電してしまう。

その他にも数々の装置がレンジャーボーイの進行をはばんでくるが、反対にそれをうまく利用してスイッチを切りに行くこともできる。

攻撃法としては、トランスの上でジャンプをするとパフパフ光線が発射され、これに当るとバルサーは消滅してしまい、ズプラは一時的にエネルギーを失ってしまう。

そしてあせって青くなった時には獄り落とすことも可能だ。

こうしてどんどん、最上部まで行きメインスイッチを切ればクリアというわけだ。

©1984 Namco

を説明しよう。

まずファランクス攻撃だ。これはギャラガの時のトラクタービームと同じもので、敵のギャプラスを引きよせて味方にしてしまうことができる（六機まで）。

次のハイパー攻撃は、自分の動きが高速になり、ミサイルもデュアルで連射できる。三つめのサイクロン攻撃は、いわばハエ取り紙のようなもので、サイクロンビームにギャプラスをくっつけて攻撃することになる。

これらの攻撃は、プラスター ヘッド一機について、一つしかできないし、ファランクスとサイクロン攻撃は一回しか出来ないのでタイミングを計って攻撃しよう。

この三つの攻撃は、複合させて使うこともできる。つまりファランクスで味方を六機まで増やしておいて、ハイパーとサイクロンを同時に使うというもので、これで攻撃するとアッという間に一面がクリアできてしまう。

次にマイシップを増やす方法としては、得点の他にギャプラスが持っている三つのパーツを取り返すのだ。こうすればマイシップが一機増える。

敵の攻撃は、上から降りてくるだけではなく、画面の途中が光ってそこから出てくる場合もあるので注意！敵の弾をよけるには、横だけではなく前にも出られることを忘れないように。

そして三面をクリアするとチャレンジングステージがあってここで高得点を出すようにする。

すばやい敵の攻撃をさけながら、キミはギャプラス軍団を全滅させることが出来るか!?

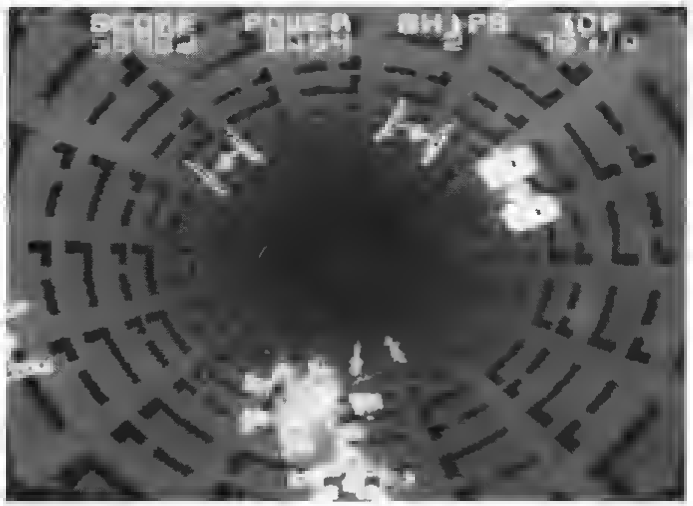
特・別・企・画

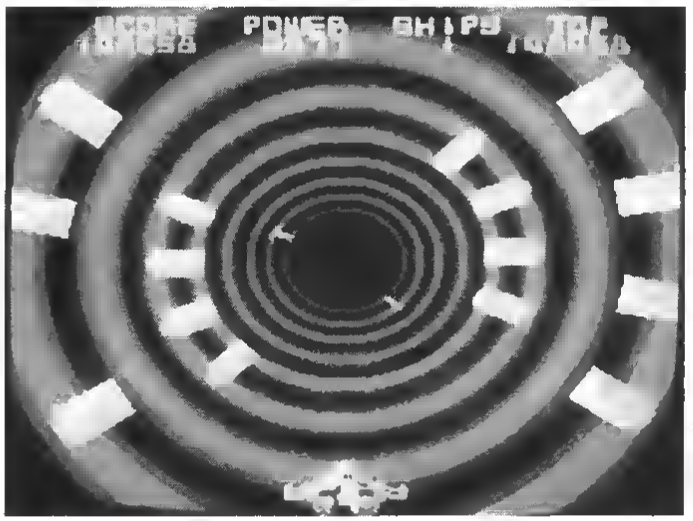
チューブパニック、サーカスチャーリー
サイオン、セクターゾーンこいつは
やるっきゃないのやし

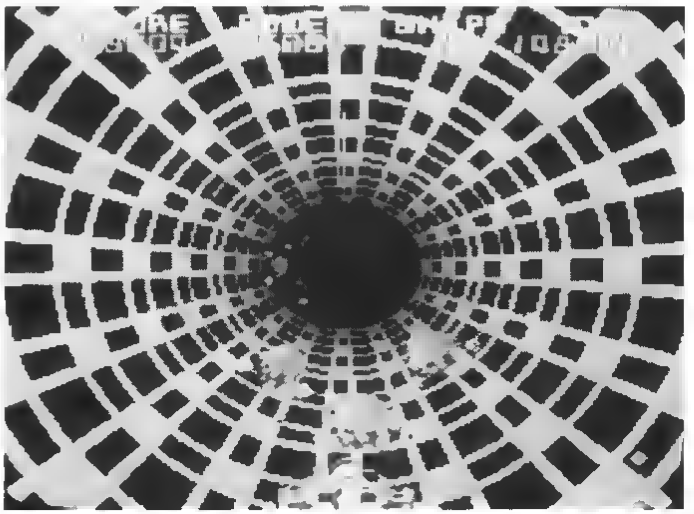
話題のゲームはコレだ!!

毎度ながら、ピリッとしたゲームが少ないと嘆きつつ、話題ゲームさがしに走りまわっていたスタッフが、今回だけはニッコニコ。なんたって四つもめっかったんだから。

1 チューブパニック（ニチブツ）







●チューブパニックの特徴

①通常のPCボードを使っても、レーザーディスクゲームに負けないぐらいの美しい画面だ。現にNAOエキスポでも、レーザーディスクのゲームと間違っていた入場者がわりと多かった。

②ふつうの3Dゲームというのは、レーザーディスクでもPCボードのものでもアタリの判定があやふやで、納得出来ないものが多いが、それをなくしてある。

③PCボード内蔵のシンセサイザーだけ（9音ポリフォニックシンセサイザー）で、すごい効果音と音楽を作っている（作曲も開発スタッフが作ったもの）。

④画面を少し前に傾斜させてあるため、コンパクトでも迫力のあるコックピットになっている。

し、16cm2Wayのオーディオ用スピーカーを使っているので、サウンドの迫力と音質の良さもなかなかのものだ。

●チューブパニック攻略法

まずはマーカス（自分の戦闘機）のスピードは、ある程度は上げて進んだ方がいいということだ。なぜかというと、スピードが遅すぎると左右の慣性が大きくなって操作がしづらくなるし、パワーがなくなって弾が発射不能になる可能性もあるからだ。もし弾が発射不能になってしまうと、敵やその弾を避けるだけで進まなくてはならないので、すぐにやられてしまう可能性が大きい。

それに速く進んだ方が、着艦時のエクストラパワーポイントも多くもらえるので、得なのだ。

2 今度はコレよオ、〝サーカスチャーリー!〟

サーカスのスリルと興奮をそのままゲームにしちゃったというこの〝サーカスチャーリー〟主人公のかわゆいピエロ、チャーリーくんが挑戦するいろんな曲芸がキミを興奮させることまちがいなし!

といいつつ、この私めも周囲の期待と絶望のまなざしを受けながら、しっかとレバーを握ってしまいました、ハイ。

（す）

次には、ワープホールを利用することだ。

ワープホールに入ると、一定時間マーカスにバリヤが張られてマーカスを守ってくれるので、この時に敵を体当りで破壊することも可能だ。

ただしワープホールは入口と出口があって、先に画面に出てくる入口の方にしか入れないため注意すること。

着艦をする時には中心を狙うということだ。母船の中心に着艦するとライトオンという表示がでて、五千ポイントもらえる。

もし着艦に失敗した場合は、エクストラパワーポイントがもらえないばかりか、パワーも供給されないので、すぐにパワーがなくなって発射不能となってしまう。

最後は破壊不能キャラクターだ。これにはピストンクとパンパネの二種類がある。これらにはぶつからないようにしながら進もう。

またこれらを撃った場合には一発につき十ポイントずつ加算される。

●チューブパニック苦労話

チューブパニックで一番苦労したのは、やはりキャラクターをどのように回転させるかだったという。

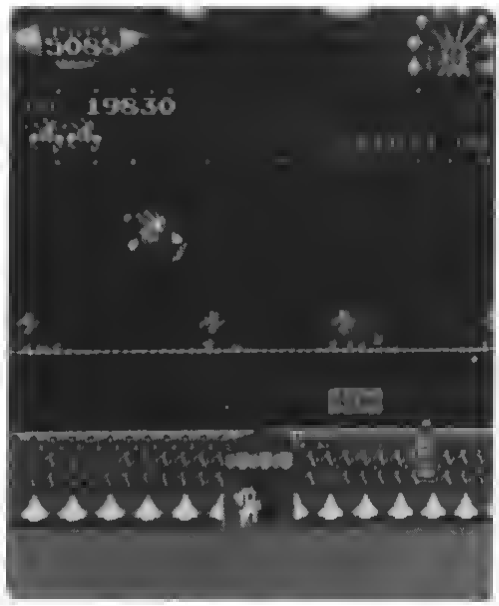
最初は一つにつき45°ずつ傾斜させたキャラを作り、それで360°回転させてみるようにした、つまり一つのキャラにつき通常のゲームの八倍のキャラを使って回転させようとしたが、キャラがとびとびになってしまい、つながらないで失敗。

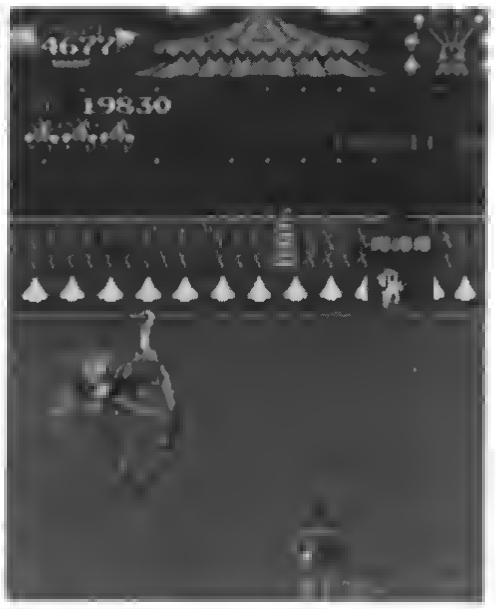
次には、一つにつき22.5°ずつ傾斜させたキャラを360°回転させる。つまり通常の十六倍のキャラを使うという手に出た。

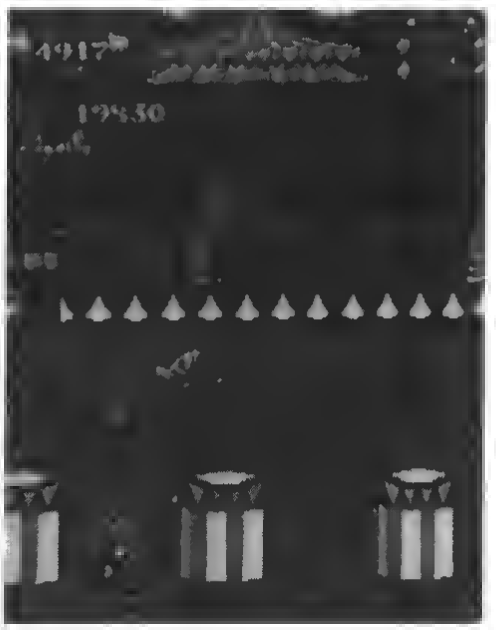
しかし、これでも画面に出してみるときれいに回転しているように見えないし、一つのキャラでたくさんの容量をとってしまうので、キャラの種類も増やすことができない。おまけに、キャラのデザイナーの負担も大変なものだったとかで結局ボツになってしまった。

そこで今度は、キャラクターをハードの方で自動的に回転させる方法を考えようということになり、開発スタッフのメンバーは、一生懸命考えたわけだがいい方法が浮かばず、何日も過ぎていった。

そんなある日、一人のハードウエアの設計担当者が車を運転中に、渋滞に巻き込まれ車内に閉じこめられた状態になっていた。その時ふと彼の頭に、キャラを自動的に回転させるハードの回路図が浮かんだのだった。こうして急転直下、話は進み、完成した画面を見た時開発スタッフの人達の喜びは大変なものだったのだ。







©Konami

●サーカスがゲームになると、こうなるのだ

キミたちは本物のサーカスを見たことがあるかな？　ホラ、小さいころ、おとうさんに〝つれてって〟なんて一度ぐらいはだだをこねたことがあるでしょ。台風がきたらブッ飛んでしまいそうなテントの中でくり広げられるアクロバット。おーんなじ人間なのに信じられない離れ技をやってのけちゃう。空中ブランコ、綱渡り、ライオンの火の輪くぐりにピエロの玉乗り。それはもう、スリル、興奮、感動の連発。思わず涙がチョチョぎれちゃったりなんかして……。

なーんてちょっと大げさだけど、そんなサーカスがとうとうゲームセンターに出没。この〝サーカスチャーリー〟がそうなんだ。かわいいピエロのチャーリーくんが火の輪くぐり、綱渡り、トランポリン、玉乗り、曲乗り、空中ブランコと6つの曲芸に挑戦していくコミカルゲームだ。

ゲームはもちろん、凝りに凝った内容で、キミたちをとりこにすることまちがいなし。だけど、もう一つ画面に注目！　なーんたって主人公のチャーリーくん、コミカルな演技が最高にかわゆいんだから。他にも登場するライオンや馬、サル、イルカなどキャラクターがいっぱいで見ているだけでもウキウキしてしまう。

わっと、サーカスチャーリーの前には、すでに先客が——

●ゲームセンターでもすごオい人気

「おもしろい、おもしろい」とうわさを聞いてばかりではつまらない。実際はどんなもんや、と思いつつゲームセンターへ足を運んだのである。

ここは東京、高田馬場にある〝HABA HABA〟というトロピカルムード漂うあっかるーいゲームハウス。さぁーて、お目当てのサーカスチャーリーはと店内をウロチョロ、もうそこにはかわいい少年二人が、〝ヨッ、ハッ〟とチャーリーに挑戦しておった。ウン、なかなかの腕前。

「チャーリーは迫力があるね。そんなに長くやってないけど、マリオブラザーズなら自信あるよ。14万点ぐらいいくもん」と常連のゲーム大好き少年、平塚良一くん。長くやってないわりにはかなりのテクニックでレバー操作も馴れたもの。

「平塚くんとはゲーム仲間なんだけど、僕はそんなに上手くないんだ」というのは井本裕之くん。

二人ともピッカピカの中学一年生でゲームセンターにはよく来るのだという。

おっ、火の輪くぐりで絶妙のバックジャンプ。

―そのバックジャンプどうやって憶えたの？

「これ？　人がやるの見てて憶えたんだ」と画面にかぶりつきながら平塚くん。

どのパターンが一番好き？

「曲乗りが一番おもしろい」と答えるものの、こちらには目もくれない。

二人とも声をそろえて言っていたのは、絵がとってもかわいくて楽しいゲームだということ。キャラクターものが好きだというだけあって、かわいらしいお二人さんだった（おネェさんは思わずナデナデしたくなりました）。

●いざ、挑戦！なのだ

エイヤッ！と気合いを入れて取材班約1名がチャーリーにチャレンジ

では、及ばずながらちょっくらレバー拝借。平塚くん、井本くんにアドバイスしてもらいながらの挑戦。

「ホラ、もう始まってるよ」

ヨッ、ハッ、ジャンプ、ジャンプ、トッ、アラ……もうダメ。意地になって何度か挑戦したが、火の輪くぐりより先に進まず、かなり手ごわい。気づいたことはチャーリーが一つクリアするごとに、後ろにいる観衆からドヤノーと拍手喝采。

火の輪に当たってチャーリーがポンと集げると〝OH！NO〟とわめく。ウン、なるほどおもしろい。

「僕が初めてやった時よりもまだましだよ」と平塚くんに励ましの言葉をいただいてしまった（うっく、うれしい！でも、考えてみれば私、ゲームといえば5年ほど前に流行ったインベーダーゲームぐらいしかやったことがなかったのだ。しゃしゃってニューゲームに挑戦したのかマチガイだった……ブツブツ）。

と、一ゲームでの所要時間、

写真左　井本稔之君，写真右　平塚真一君

正味三分。どう考えてもお金のムダ使いだった。

これからはマリオブラザーズに変わって、サーカスチャーリーでハイスコアを目指すと意気込み十分のお二人さん。がむばってハイスコア出してちょーだいネ。

●6パターン終わった後のイルカが注意！

六パターンのゲームの中では、玉乗りが比較的ラクそうだったが、空中ブランコはタイミングがかなり難しそう。そして、この六パターンのゲームをチャーリーがひと通りクリアするとその後、またもやハイテクニックを要するパターンの登場。これは、前のパターンにスピードを加え、目まぐるしい速さでチャーリーを動かさなければすぐ失敗してしまう。

ゲーム通のキミ、このへんを…どう攻略するかな？

●キミの攻略法、おしえてちょーだい

てなわけで、ゲームオンチの取材班約一名がトホホとゲームセンターに乗り込み、サーカスチャーリー攻略に挑んだわけだが、AMライフの読者諸君のようにハイスコアを出そうなんてことはムダな抵抗だったようだ（最初からわかってはいたが…グスン）。

そこで一つ提案、キミたちに是非このニューゲーム〝サーカスチャーリー〟の攻略法を考えてほしい。本誌にも「おれっちの攻略法」なるページが設けてあるのでみんな、がむばって挑戦してみてネ！（取材班約一名も仕事を忘れて、個人的にがむばってしまうのだ、ウン）

サーカスチャーリーの あ・そ・び・か・た

●ゲーム内容

サーカスのアイドルチャーリーくんが六パターンの演技に挑戦。クリア時間によって高ボーナスポイントがつくのでコケないように素早く演技をこなしてしまうのがポイント。

★1パターン　火の輪くぐり

チャーリーがライオンにまたがって火の輪、火の壺を飛び越してゆく。

〈テクニック〉

●1パターンに一コだけ、コインがどこかの壺に隠されている。その壺をバックジャンプで飛び越し、コインがハネ上がったところをうまく取るとボーナスポイント。

●火の輪をバックジャンプで飛び越すと、前方からもう一人のチャーリーがぶら下がってくる。そのチャーリーを助けてあげるとプレイヤーが一人追加になる。

●ボーナス袋を全て取ってクリアするとかわいい鳥が金貨を運んでくる（ここでまたボーナスポイント）。

★2パターン　綱渡り

綱渡りでゴールに向かおうとするチャーリーの前方から次々とサルがやってくる。これをうまくよけながら前に進む。ピンク色のサルはスピードが早いので要注意。

〈テクニック〉

●ONEジャンプで二匹のサルを一ぺんに飛び越すと一〇〇〇ポイント。

●バックジャンプでピンク色のサルを飛び越すと五〇〇〇ポイント。

●クリア台の下にぶら下がっているミニボーナス袋に触れると、クリア台の上にボーナス袋が現われる。それを取り、みごとクリアするとボーナスポイント。

●全てのサルを真上ジャンプでクリアすると、またまたプレイヤーが一人追加。

★3パターン　トランポリン

トランポリンの間で演技している火吹き男とナイフ投げ男の妨害をすり抜けてうまくクリアする。

〈テクニック〉

●ボーナス袋を全て取ってクリアすると1パターンと同じように鳥が金貨を運んでくる（ボーナスポイント）。

※二順目、四順目では、水上トランポリンが登場するがここではハイスピードでイルカが妨害しにくる。なんといっても頭（記憶）がたよりになるので、しっかりね。

★4パターン　玉乗り

ボールからボールへと飛び移り、クリアする。

〈テクニック〉

●1個飛び越すとハイポイント。

●飛び移る時に、ボールの中心近くに乗るとハイポイント。

★5パターン　曲乗り

馬のスピードをレバーで調整しながら、バネにぶつからないようにつき進む。

〈テクニック〉

●馬からジャンプして、一度だけバネを使い、馬の背に乗る動作をくり返し、うまくクリアするとプレイヤーが増える。

★6パターン　空中ブランコ

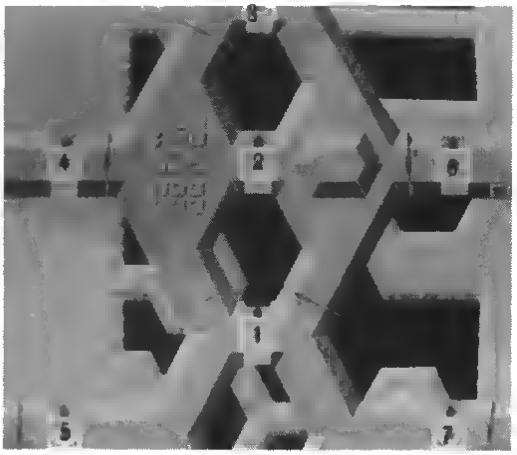
ブランコの動きをレバーで調整し、ブランコからブランコへと飛び移る。ブランコの色が完全に変わると、チャーリーが手を離してしまうので注意。また、下にあるトランポリンも使うことができる。

〈テクニック〉

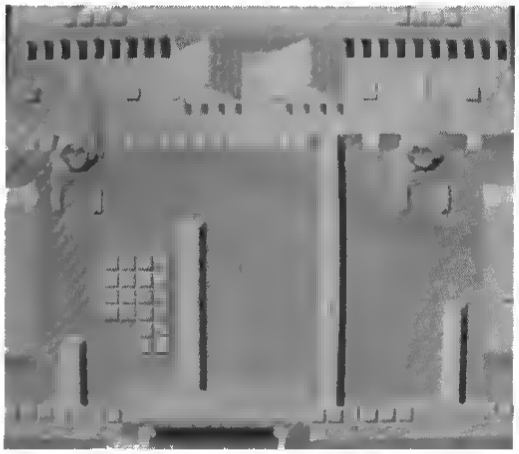
●手前のブランコを通り越し、下にあるトランポリンに乗って一つ先のブランコで？

3 サイオン（セイブ電子）

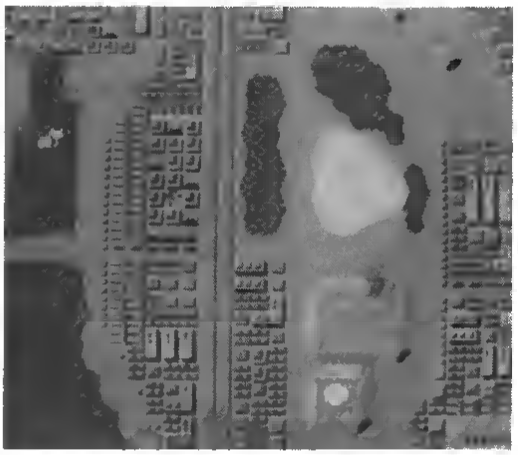
ノシ袋の出現



第5フレーム



笑うスフィンクス



隠れキャラ

●プロローグ

時は未来、人類の中に超能力を持った新人類マーナが生まれ始めていた。

彼等の超能力を恐れた、地球の支配者バグニアックは、マーナ狩りを命じた。

こうして、マーナのほとんどが、スーパーシティ・クリスタルヘブンの中に建造された、マーナの収容所シオクリスタルの中にとじ込められてしまった。

かろうじて逃げのびていた一部のマーナ達は集結して、彼等の戦闘機ジャタティを駆って、仲間達の救助に向かった。

そこでまず見たものは、幾層にもなったクリスタルヘブンだった。所々に点滅するエナジーブロックが見える。そいつを全て破壊すれば、クリスタルヘブンは亀裂を生じて、バラバラになってしまうのだ。

敵のブラックジャタティから奪った、パワーユニットを使用して、次々とクリスタルヘブンを破壊していった。もちろんその間にも敵機は、ジャタティを襲って来るのだった。

やっとそれらの敵を撃破し終わると、眼の前に地表が広がりシオクリスタルが見えた。マーナ達は苦戦しながらもシオクリスタルを破壊した。しかし、それは終わりではなく新たなる戦いの始まりであった。

なんとシオクリスタルが一つではなく、星のいたる所に三百三十三個もあるからだ。

マーナ達は次のシオクリスタルへと向かうために、エンジンを全開にして飛びたっていった。

●HOW TO PLAY

操作方法は、八方向レバーで自分の戦闘機「ジャタティ」を操縦し、押ボタンでビーム砲と爆弾を撃つという比較的オーソドックスなもの。

ゲームが始まると、キミは三層になっているクリスタルヘブンの一番上にいる。このクリスタルヘブンを三つとも破壊しないと、シオクリスタルのある地表面には出られない。

クリスタルヘブンの破壊の方法は、点滅しているエナジーブロックを全て撃つことだ。しかし初期状態のジャタティには、パワーユニットが付いていないのでクラッシャー（爆弾）を撃つことができない。

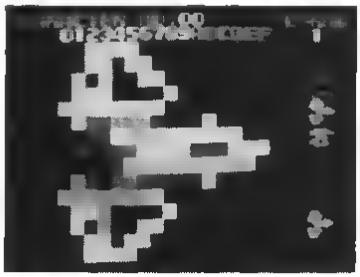
パワーユニットを使うには、敵の戦闘機「ブラックジャタティ」を撃墜してパワーユニットを奪わなくてはならないのだ。

こうして奪ったパワーユニットを使ってエナジーブロックを全て破壊すると、クリスタルヘブンに亀裂がはいって砕け散ってしまう。

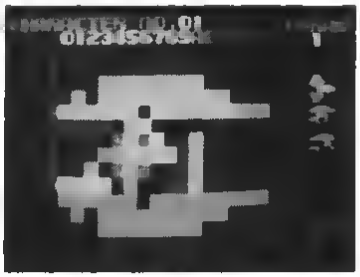
しかしこうしてクリスタルヘブンを破壊している間にも、敵戦闘機の攻撃は激しく続くのである。

回転体SIQバイラ、しつこ

4 話題の中の話題 セクターゾーン（ニチブツ）



パワーユニット



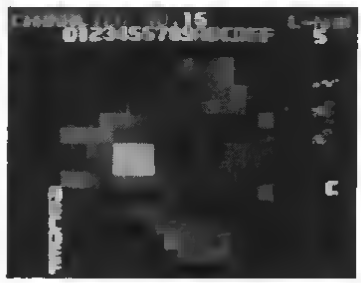
ジャタティ

●ゲームの概略

自分の乗っているバイク（ギルギット）を、うまくコントロールして、途中にいるベトラ人を救出しながらとんどん前進していこう。敵のキャラクターは、敵バイク、岩石砲台、植物砲台、シルバなどの猛攻をかわしながら三つのクリスタルヘブンを破壊すると、いよいよ地表面に出る。

地表には、野球場、競馬場などや中央にはアウトバーンも見える。それらを過ぎると敵の本拠地シオクリスタルに近づいたためか敵の攻撃はさらに激しくなるが、がんばって先に進むとシオクリスタルが出現する。これを破壊するとやっと一面クリアである。やっとというのは全部でシオクリスタルが三百三十三個もあるからだ。

このようにして最後の面までいくわけだ。一つ一つとクリアしていくのもいいが、いいかげん先が長すぎるという人には、ワープという方法もある。これを行なうには一定の条件が必要となってくる。



シルバ＝200pts

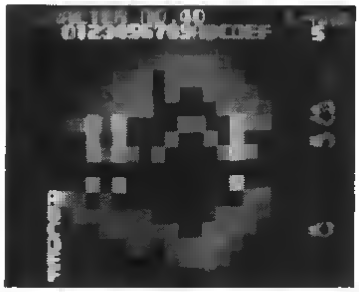
最終999面が終わると、画面にメッセージが出てゲームは終末を向かえるのたか、そこまでたどりつけるプレーヤーは果たして何人出現するのだろうか!?

●効果的攻略法

ここから先は、〝オレはゲームの秘密や攻略法は自分で探す方がいい〟という人や、〝ゲームをゆっくり最後までやりたい〟という人は飛ばして読んでほしい。

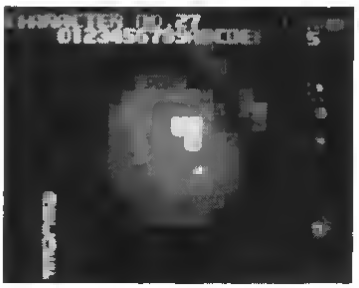
○ノシ袋の出し方

クリスタルヘブンを破壊する時に、エナジーブロックを破壊していくが、ある順番にエナジーブロックを破壊していくと、フレームの崩壊中にスペシャルボーナスとしてノシ袋が出現する。



ザイロ＝10pts

このノシ袋の上をジャタティが通過すると、ジャタティが一機増えるので確実に狙うようにしよう。



ゾロ＝500pts

ノシ袋の出るフレームは、クリスタルヘブンの一層目と二層目で、三層目では出ないので悪しからず。

○ワープの仕方

ワープというのは、ある場所からある場所へ途中を飛ばして瞬間移動してしまうことで、サイオンの場合はフレームからフレームへと移動することができる。

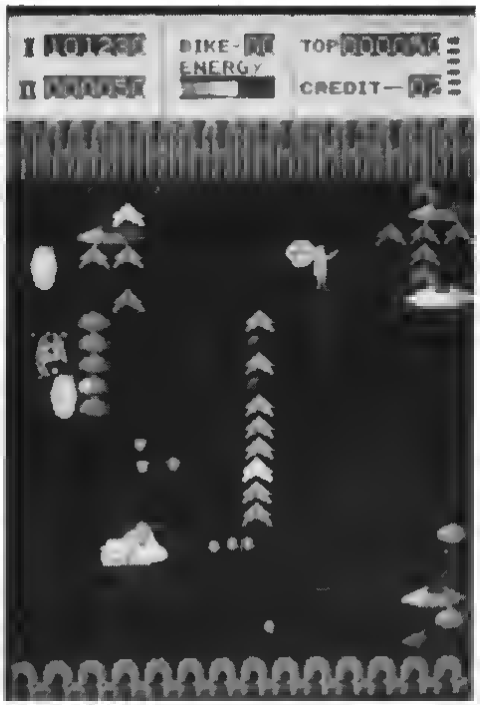
そのフレーム数は、1～64フレームの間で起こるが、ごくまれに256フレームワープという超ワープ現象が起こることもある。得点は1フレームワープごとに千ポイントずつはいる。

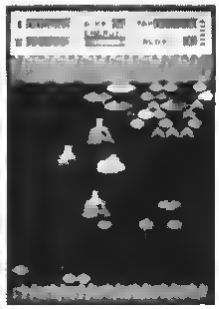
次にワープの条件だが、これには五つあって、まずは地表面にある野球場、競馬場、左上の森に弾を撃ちこむとそれぞれ、バットとボール、馬、木こりのおじさんが出てくる。これで三つ。

あとは、敵基地の入口近くにあるスフィンクスの上空をジャタティで通過すると、スフィンクスが上を見てニヤッと笑う（スフィンクスを二つとも笑わせる）。

この五つの条件を満たした後で（最低地表面を二、三回飛ばなくてはできない）、最初に地表面に出た時に画面のまん中に見えるアウトバーン（道路）の上に降りると、ワープが始まる。

ワープは何回でも可能なので、うまく行けばわりと早く最終面にたどりつくことができるかもしれない!?





などがあり、前進は困難を極める。るのだ。

●ゲームのコツ

まず敵バイクのやっつけ方だ。自分のギルギットを相手にぶつけて、敵を横の壁や障害物に激突させてしまう方法と、エネルギービームで敵を破壊するという二通りがある。

やっつける時の注意としては、体当りでは敵もやってくるのでそれに夢中になっていると、自分が障害物に激突してしまう場合があるので、前方の障害物をよく見ながら一撃でやっつけるようにすること。

エネルギービームの方も、めったやたらに撃っていて、自分のすぐ前の敵バイクを撃ったりすると、自分も敵バイクの爆発にまきこまれてしまいやられてしまうので、少し前方にいる敵を撃つか、撃ったらすぐにコースを変えるようにすることだ。

次に敵の砲台。これは全て破壊すること。

破壊しないでいると後ろから弾を撃ってくるので大変危険だ。これには、早くコースを憶えて、前もって砲台が出てくる位置をめくら撃ちして、砲台が弾を撃つ前に破壊するといいだろう。

岩石砲台と植物砲台は、やっつけても爆発しないで残骸が残り、それに接触するとアウトとなってしまうので注意。

ペトラ人の救出は、後でボーナス点になるので、できるだけ多く救出すること。八人続けてペトラ人を助けるとパーフェクトで八千点のボーナスだ。

しかし、ペトラ人をたくさん助けると、ギルギットのエネルギーも早く減るので、出てくるエネルギーパックは全て取るようにしないと、ギルギットはエネルギーが無くなって爆発してしまう。

道のラフの所にはなるべく入らないようにする。ここに入ってしまうとギルギットはスリップを起こして、レバー通りにコントロールがきかなくなってしまうし、大きく動くとスリップして障害物に激突しやすくなってしまうからだ。もし、ここに入ってしまったらおとなしく運転するように心がけよう。

このゲームは、全体を3ステージに分けることができ、各ステージがさらに10のエリアからできていて（一エリア24秒）、全体で30のエリアに分けることができる。つまり一度もやられなければ、時間にして12分間は、同じ背景と同じ配置の敵に遭遇しない、かなり奥が深いゲームだといえるだろう。

もちろん3ステージ終わったあとも、敵は強くなってどんどんと出現してくるぞ。

●ゲーム開発者から

常々一般のゲーム機、特に宇宙ものに関しては、攻撃法がワンパターンであるということに不満を持っていた。

それでこのゲームを企画するにあたっては、まずその点を解消するために、前半はバイク同士のぶつかり合い、後半は画面スクロールのスピードを落とし、レバーさばきをメインにしたものにして、二種類のゲームが一度に楽しめるようにしてある。

また、このゲームの不思議な特徴としては、企画担当者でさえも油断すると、いつのまにかにやられてしまう。かと言って、初めての人でも油断さえしなければ、けっこう長く遊んでもらえるということがあげられる。

つまり、集中力をどのくらい持続できるかが、セクターゾーンの攻略法となるのだと思う。

このゲームは、ハードで最高48色の色がつかえ（現在使用しているのは40色ほど）、微妙な色づかいにより、神秘的な画面になっていると思う。

裏ばなしとしては、救出するペトラ人を、男ではおもしろくないので金髪の女性にしようという意見もあったし、隠れキャラにニチブツお家芸の麻雀パイを出そうとか、様々なアイディアはあったのだが時間的制約でボツになってしまった。

ちなみに、海外ではこのゲームはセクロスという名称で発売される。

（企画担当者談）

●ビデオゲームいろいろ

思考型・クイズ型にもすぐれもの

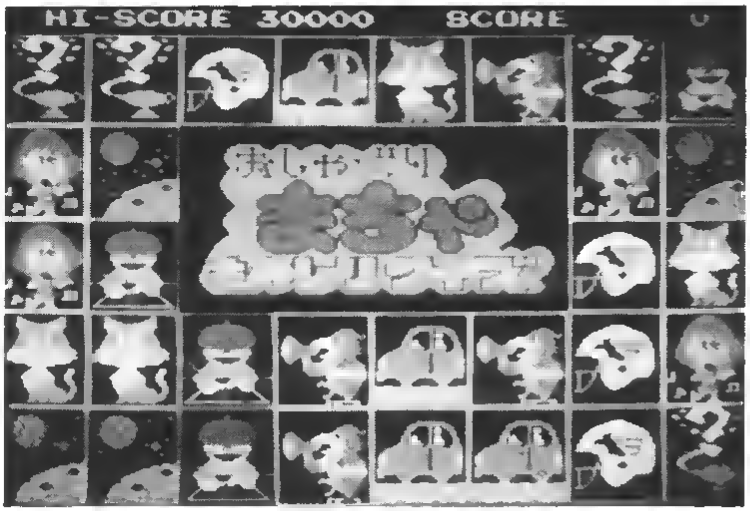
敵をやっつけるだけがゲームじゃない。コンピュータとのかけひきを楽しんだり、自分の知識をためしてみたり、ビデオゲームで頭脳トレーニングは完ぺきだ。

ロジテック

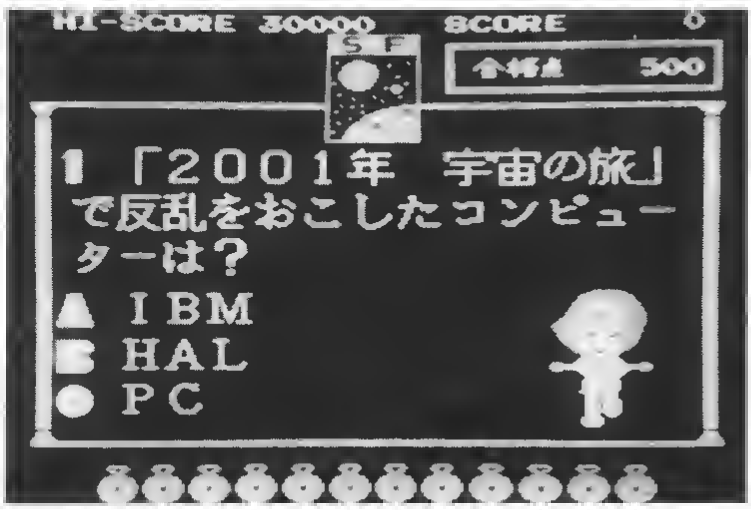
ものしりクイズ

おしゃべり まちゃ

頭のウォーミングアップにぴったり。8ジャンルのおもしろクイズに興奮！



©LOGITEC



おしゃまでかわゆい・まちゃ"からのコメント。

「ゴーゴー！ オールパーフェクト。ぜ～ったいムリよ～パーフェクトォ。でもお、パーフェクトをやっちゃったら……。クフフ…ヒミツのまちゃのとおじょうなの！ どんなまちゃかはナ・イ・ショ！

このクイズのジャンルは8つ。まんがとかげいのうとか。ンでもって、一ジャンル2ステージなの。ぜんぶで16ステージあっかんね。はりきりまっちゃ！

ジャンルがクリアできたら、まちゃが"ヤソタネ"わァーすごい・っていったげる。

ジャンルを三つクリアしてね。そしたら"フラッシュクイズ"でボーナスもらえちゃうんだから。たあくさん正解してかせいでね。ぜんぶまちゃがえてもへーキよ」

などとメチャクチャなことを申しておりまっす。

おしゃべりまちゃが、声と音とポーズで、クイズにご招待。得点はスピードがポイントだ。三ステージごとにフラッシュクイズ（ボーナスステージ）もあったりで、クイズに遊びの加わったおもしろマシン。

〈8ジャンルの紹介〉

げいのう／テレビ、映画、歌謡曲など、芸能界のあれこれ。まんが／キャラクター、主題歌など、アニメを含むマンガあれこれ。スポーツ／記録、スター選手など、スポーツあれこれ。おしゃべり／流行語、ことわざ、格言、有名人の発言など、ことばあれこれ。どうぶつ 特徴、生態、生活など、動物あれこれ。SF／天文、ロケット、SF映画・小説など、SF・宇宙あれこれ。のりもの／スピード、距離、性能など、のりもの・交通あれこれ。エトセトラ／要するにノンセクション。音楽、映画、有名な記録・人物など、雑学あれこれ。

とにかくあれこれの問題がどわんこと待っている。

〈たのしい、まちゃのあれこれ〉

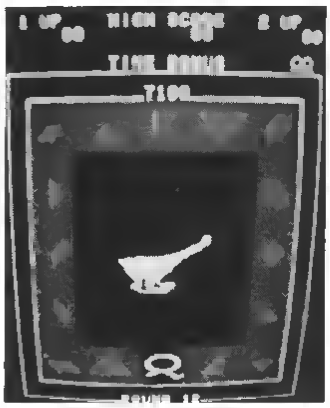
お楽しみラッキースロット

スロットマシーンのような絵合わせゲーム。ゲームが終わったところで画面に登場。同じ絵

SNK

タングラムQ

レパートリーは59。パズル感覚のゲームにチャレンジ！



©SNK

AV感覚に知的能力を合体させ、TQレベル（TANGRAM Q）を試してみよう。

レバーとボタンで、七つのピースを使い、中央部の形を作るのだ。

まず、レバー操作でまわりの形を動かし、中央のフラッシュ（点滅）しているものと同じ形をさがし出そう。ピースは、大きさも形も合わせないとペケ。

画面真上に、さがし出したピースが来たらボタンを押し、はめこんでいこう。

間違いなく七つのピースを、時間内にはめ込めればラウンド終了。ブラックホール部を通過すると、ピースの形が変わるので注意。

ジグソーとは違った感覚ではめ込みパズルを楽しんでみよう!!

か三枚そろえば、認定シールがもらえる。

認定シール

ラッキースロットで一枚、そして、まちゃが決めた点数クリアで一～二枚、8ジャンル16ステージ・オールゲームクリアで三枚、まちゃのイラスト入りの認定シールがもらえる。たのしいまちゃのBGMとVOICE

クイズのスピードに合わせ、リズミカルで楽しいBGMがプレイ中に流れ、ゲームの状況に合わせてまちゃのおしゃべりや、バンバカバーンなどのVOICEが聞こえてくる。

得点のしくみ

一問は二百点、そして解答時間が一秒以内ならさらに二百点、二秒以内なら百点が加算される。

ゲームが進行するにつれ、解答時間が短かくなり難易度が高くなっていく。

また、一ステージ全問正解するごとに千～五百点、フラッシュクイズ全問正解ごとに千～三千点のボーナスが獲得できる。

パーフェクトを達成すると、画面にヒミツのまちゃの登場だ。ネームは、スコアの上位五十名までが登録できる（十文字まで）。

ヒミツのまちゃに逢うまで、ぐわむばってみる?

タイトー

ウルトラクイズ

TVでおなじみ、アメリカ大陸横断ウルトラクイズのビデオゲーム版！ 敗者復活もあるでよぉ。

どこまで勝ち残れるか、キミの脳ミソに迫るウルトラ問題がズラリ。

最初の一ステップは、五問のうち一問でも正解すると、敗者復活戦に挑戦可能だ。

2ステップ目からは敗者復活戦はなく、四問以上正解すると次のステップへ進める。

最終の15ステップをみごとにクリアすると、キング・オブ・クイズ認定証が授与される。

正解率80パーセントでつっ走れば、クイズキングの道は遠くはないのだからして。

ナムコ

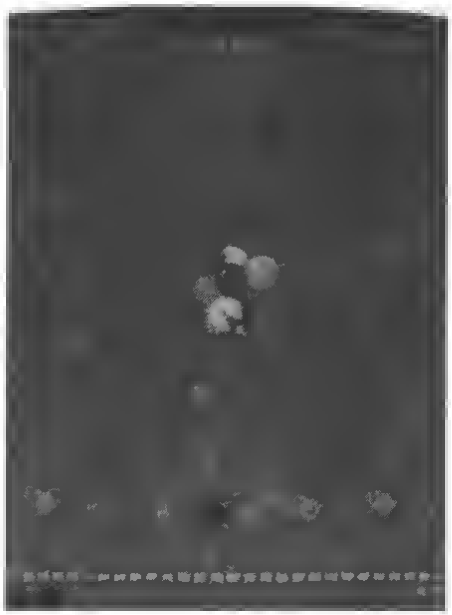
フォゾン

右脳トレーニングに最適の前衛ゲーム。フォゾンの世界へようこそ

どんどんと複雑になっていくフォーメーションが、感覚的能力を司どる右脳を刺激する変わりダネゲーム。

キミの使命は、ケミックを操作してモレックを結合させフォーメーションを完成させることにある。ただし、アトミックに触れて消滅しても、当局は全く関知しないのだ。

キャラクターはカラフルにいろいろ。ま、要領としては原素をくっつけていくようなもの。



©namco

レバーとボタンで、フォゾンのゲームワールドに突入しよう。

ケミック——フォーメーションを作るための、コア(核)となるもの。

モレック　四色あって、一定軌道上を回転しながら動いている。同じ色を続けて結合すると得点アップとなる。

α線——β線同様、アトミックから放出され、結合しているモレックを破壊する。

β線——アトミックから放出され、せっかく結合したモレックを破壊してしまう。

アトミック——最大八コあり、合体したり分裂したりして攻撃をしかけてくる。これに触れるとミスとなるので要注意。

パワーモレック——ワールド2以降に出現する強い味方。ケミックと結合すると、アトミックなどに反撃することができる。

Formation
完成時のカンゲキにのみ脳ミソを使え

ステップとワールドが進んでいくにつれて、フォーメーションは複雑になっていく。プレイヤーとしては、自分のパターン認識能力をフルに使って、スピーディにモレックを結合していかなければならない。

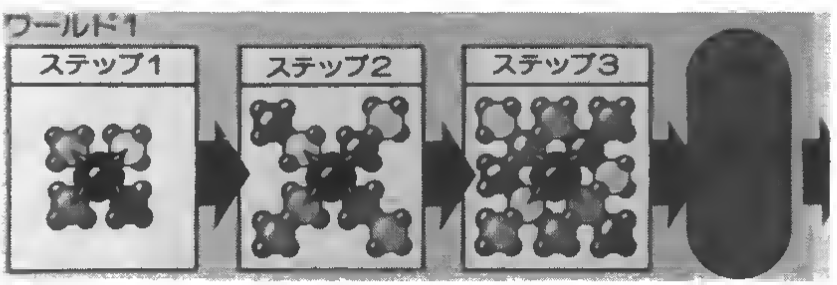
成功報酬は全くないが、フォーメーション完成時のカイカンは他のゲームにはないぞ!

各ワールドはステップ1、2、3で構成され、それぞれ、ステップ3の次がチャレンジング・ステージとなっている。分離ボタンを押してモレックを発射し、アトミックを破壊し得点アップにつとめよう。

すぐに破壊されてしまうフォーメーションにも、反撃のチャンスは二回ある。

ひとつはステップが進んだとき。もうひとつはパワーモレックを結合したとき。

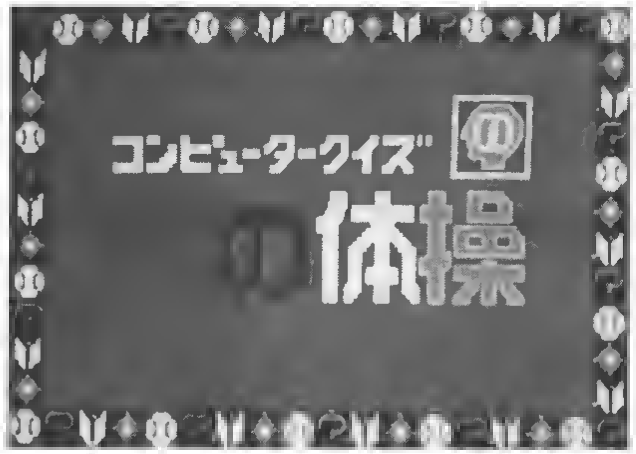
この状態になると、ケミックに結合しているモレックがグルグルと回転し、アトミック、α線、β線に体当りで攻撃できるのだ。チャンスを逃さず、どんどんと進化させよう。



アルファ電子

将棋

序盤・中盤・終盤に大きくプログラムされ、本将棋のダイゴ味は充分。



©UNI

ユニエンタープライズ

コンピュータークイズ 頭の体操

コンピュータの出題する4分野5段階の難問をクリアして、博士号を狙え！

全問正解すれば、ものしり博士号認定証が授与され、クイズトーナメントへの出場資格が獲得できる。

クイズの難問は五〇〇題。珍問、奇問もあったりで脳ミソの混乱も必至。

それぞれの分野は、入試テスト、大学、大学院、教授、博士の五段階。次々とレベルアップして実力を発揮しよう。

分野はノンセクション、生物科学、スポーツ芸能、文学歴史。得意な分野を選択するのだ。

コインを入れて選択ボタンを押しスタートボタンを押せば出題が始まる。三択でゲームは進行していくが、選択ボタンを押さなければ自動的にノンセクションの選択となるし、出題後答えないでいるとタイムオーバーとなってしまう。

キミは、どの分野の博士になれるかな？

©ALPHA

対コンピュータの本将棋ゲーム。あらゆる打ち手に対応でき、二人対局もOK！

八方向レバーで、カーソルを打ちたい駒に合わせ〝決定〟ボタンを押し、レバーで駒を移動させ決定ボタンをもう一度押せばいい。成りの場合は〝成り〟ボタンを押すのだ。

持ち駒を打つときには成りボタンを押してワープさせる。また、途中で動かす駒を変更したい場合には、元にもどし、決定ボタンを押す。

持ち時間を過ぎると一手制限タイム以内に指さなければ、ゲームオーバーとなる。持ち時間がなくなったとき、コインを追加すれば、プレイは継続できる。

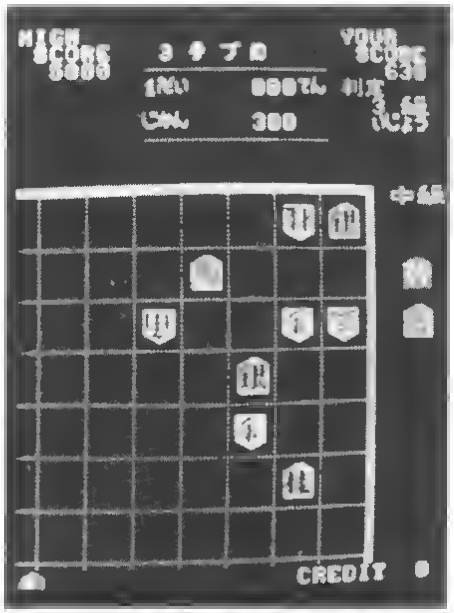
一手制限タイムは、一局目二十秒、二局目十五秒、三局目十秒、四局目五秒となっている。コンピュータに勝つと、次の一局へ進める。しかし次々と駒落ちで対することとなる。二局目角落ち、三局目飛車落ち、四局目飛車角落ち、五局目飛車角香車二枚落ち。

さあて、駒落ちで、どこまでコンピュータに勝てるだろうか？

セガ

芹沢八段の詰将棋 王将

プロ棋士がプレイヤーの実力を判定してくれる詰将棋トレーナー！



©1982 SEGA

対局の相手はコンピュータ。カーソルを動かして、初級・中級・上級のどれかを選んで、れいだいボタンを押してプレイ開始。

〈駒の動かし方〉

まず打ち駒を決めることだ。プレイヤーの持ち駒は、歩、香、桂、銀、金、角、飛が各一駒ずつ。対するコンピュータは、歩、香、桂、銀、金、角、飛、馬、竜、玉だ。

打ちたい駒のところまで、レバーでカーソルを動かし、さし手ボタンを押すのだ。

次は駒を打つ場所。自分の打ちたい場所を決めたら、そこへレバーでカーソルを動かし、さし手ボタンを押す。成りのときには、さし手ボタンのかわりに成りボタンを押そう。

〈遊び方〉

自分で駒を持たないだけで、要するに詰将棋の対局をするのだ。

取消しボタンは打ち駒、または打つ場所を変えたいときに押せば、簡単に取消せる。

どうやっても詰まないと判断した場合、れいだいボタンを押すと、最初の駒の配置に戻り、プレイが再開できる。

プレイヤーが詰むと、その時の〝だい〟〝しかん〟の点数がスコアに加算され、次のれいだいに挑戦ができる。

プレイヤーの番になると、じかんの数字が減っていき、ゼロになると、一だいの点数が減りゼロになるとゲームオーバー。

ゲーム途中で、インサート、コインの表示が画面上部に出たときにコインを投入すると、そのゲームが引き続きできる。また、クレジットがある場合には〝れいだいボタンを押せ〟の表示がでる。

自分の力を、級・段で判定してみよう。

ユニエンタープライズ

コンピュータークイズ ドクターQ

頭の体操のヤング版。ワープロ内蔵で鮮明な文字のクイズ！

©UNI

クイズは、今人気のテーマばかり。四ジャンルで問題は三択制。

TV・アイドル、マンガ・アニメ、野球・スポーツ、動物・植物のジャンルの中から、得意なものを選択し、三択の王者となってみよう。博士号に合格すると、ゴールドメダルがもらえちゃったりもするのだ。

データイースト

グレイプロップ

ひと味ちがったブロックくずしを頭脳的にプレイするのだ。

©DECO

自球を動かして、ピョンピョンと跳びはねる攻撃球をはねかえし、上からブラ下がっているグラップに当てて落下させよう。

二個のボタンをうまく使うのが楽しく遊ぶコツ。ピンチの時に赤ボタンを押して、グラップをシフトアップ。画面下まで追いつめられたときに有効だ。

もう一つは、攻撃球をはねかえす反射角度を切り換えるボタン。キケンラインに攻撃球が当たると、グラップが早く降りてくるので、レバーを八方向にうまくコントロールして必ず攻撃球をはね返そう。

落下物に見逃してはダメだ。当たるとアウトになってしまう。

落下コアに当てるとシフトアップのサインが追加され、アップの回数が増えるので、必ずトライ。

自球が点滅しているときは無敵となる。今こそ高得点のチャンスなのだ。

鎖のすぐ下に下がっているグラップに当てると鎖は消え、鎖を全部切ったらボーナス得点のチャンスとなる。自球の連続ビットをすると何かがおこる。また、自球と同じブロックをやっつけると持ち数追加だ。

グラップを切り離し、大量落下させると高得点。千点、五千点、一万点の場合には、面白いキャラクターが出てくるので、おタノシミに！

TOY&HOBBY

トイ&ホビーのおもしろグッズの最新情報でんねん

目に青葉――の時期になると、おもしろグッズも、ぐーんとおもしろくなってくるよーなのは季節のせい？ま、買うほうが心るんるんになってくるんだろーからそれも当然の成り行きなのかしらん。それにしても、おもろいものが多いよーですねん。腕時計が可変メカに変身したり、ごたいめーんの野球ゲームやハイパーのハンドゲームがあったり、とにかくめっちゃんおもしろいですよん。あっそうなのです、ちゃわーんとプレゼントももらえるとゆーことなので、おたよりをゴマンと送ってちょんまげね。

学研

LSI囲碁トレーナー

囲碁に強くなれるマシン登場

コンピュータ相手に、いつでもどこででも囲碁が楽しめるハンディタイプの囲碁マシン。

定石五十五題入りの記憶用カセット付きで、碁盤と連珠盤のニゲームに使用できる。

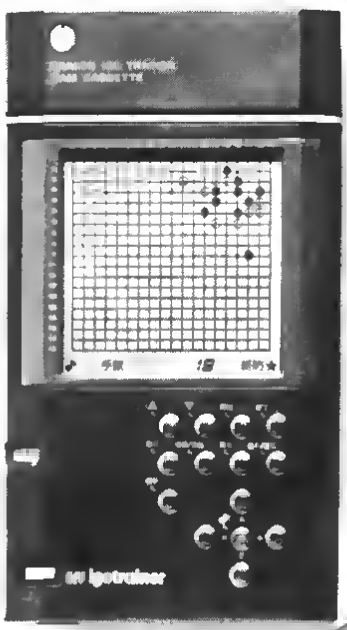
カセットには百題、千二十四手までのメモ容量があり、別売りカセットを追加すれば、自分だけの囲碁ライブラリー作りもOKだ。

定石、次の一手などをメモリーしておけば練習問題として活用できるし、新聞や雑誌などの名局、実戦譜をメモリーし再生保存が可能。実戦での手順を再現できるのだ。

これら充実したメモリー機能の他に、自動上げ石、禁じ手判断、コウ判断、応手モードを備えた多機能のスグレもの。

父の日のプレゼントにしたりするなんてのもいいんじゃない？

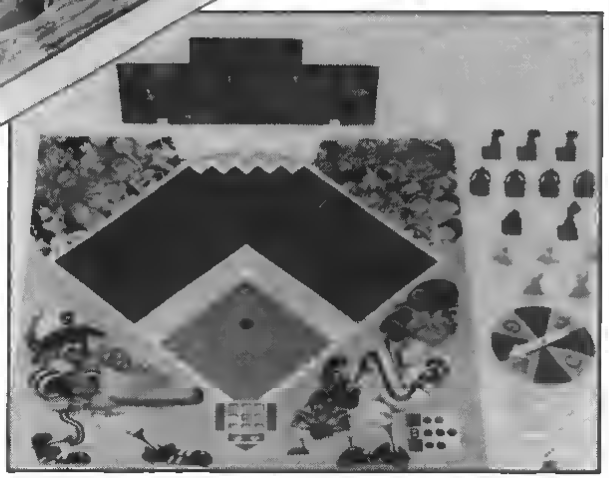
¥19,600



トミー

ザ・ベースボールゲーム

新システムのゲーム盤で、名監督になろう



回転盤で投球の種類やコースを決め、ルーレットで打球の位置を決める。そして、サイコロでスチールやキャッチャーフライの判定を、と今までにない新しいシステムの採用で臨場感と白熱した試合展開が目の前にひろがってくる。

ピッチャーは球種と投球コースを使いわけてバッターに挑み、バッターは相手の投げる球を予想してスイングしたり見送ったり、バントで攻撃と多彩に迫る。ランナーは盗塁を狙い、野手陣はバッターに対して最も効果のあるシフトを組み、ダブルプレイを完成させることだって可能なのだ。

広岡野球にするか、長嶋野球にするか、川上、武上？　とにかく、自分に適したタイプの野球をシミュレートしてみよう。

¥2,200

実戦と同じような興奮で、野球の試合が楽しめる盤ゲーム。ルールはとってもカンタン。カードも電卓も使わず、野球の戦略を効果的に立てることができるスポーツシミュレーション。

ゲーム盤はマスに区切られ、それぞれの番号で打球の飛んだ位置、野手の守備範囲を表わすのだ。

カシオ

ウエスタンバー

スーパーサウンドの臨場感がたまらない

西部の酒場を舞台にしたアクションゲーム。主人公の保安官になって、バーテンが投げる標的をピストルで撃つ標的ゲームと、ならず者との決闘ゲームが交互にプレイできる。

ピストルの発射音、ダイナマイトの爆発音、いろんなメロディなどのサウンドがゲームを盛りあげ、臨場感はたっぷり。

標的ゲームでは、酒場のお客が投げる灰皿やリンゴをうまく避けながら、バーテンが投げる皿、ボトル、グラスなどの標的を狙い撃つのだ。

クリアすれば、次は、ならず者がカウンターやイスの陰から飛び出してきたときに撃つ**決闘ゲーム**へと変わる。

ならず者に勝つと、次のパターンの標的ゲームへと進んでいく。レベルは10段階で、それぞれ三つのパターンから構成され、どんどんと難しくなっていく。

また、パターンの変わり目にはメロディ音に合わせて、ユーモアあふれるアニメーションも楽しめる。

スーパーサウンドのワイドなスピーカー部は折りたためるので、持ち運びにも、表面保護にも有効だ。

キミは果たして、西部の名ガンマンになれるか。ひょっとして迷ガンマン？

¥5,500

トミー

空力・04（ゼロヨン）

空気で走るエンジン搭載

ポンプでシュポシュポと空気を送り込んで軽く前へ押すと、爆音高らかに超スピードで走り出すスカGエアターボ。

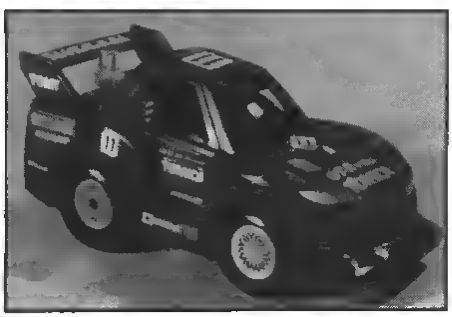
秘密はリアに搭載されたマイクロ・エア・エンジン。ポンプを強目にシュポシュポするという手間はあるけど、他にエネルギーを使わないのはユニーク。

エンジン音も、GTカーのサウンドそっくりの爆音って感じがうれしい。

車体は赤と黒のツートーン。見るからに速そうなスタイリングだ。スポイラーもスタビライザーもキマっているし、リア部の透明のエンジンがこれまたカックいい。

この一台で、キミのミニカーライフが変わるかも知れない。

¥980



バンダイ

ザ・ベースボールご対面スタジアム

野球ゲームが対戦式でできるなんてカンゲキだ

画面がホップアップし、ご対面しながら野球をしちゃおうというのが、その名もオモロい、ザ・ベースボールご対面スタジアムだ。攻撃サイドと守備サイドに分かれてプレイボール！

もちろん一人でもプレイはできる。

投球の種類は、ジョイスティック一本で、スピードボール、スローボールの選択と、球のコースを二回変化させることが可能だ。決め球、秘球をつくってバッターをキリキリ舞いさせてしまおう。また、スティックで外野の守備も左右に移動できるのだ。

それぞれの判定は、審判が登場して適切に処理してくれる。

試合中、三回使えるビンチヒッターは、打率が非常に高く、それだけヒットの確率も高くなっている。ただし、三回だけなので、プレイヤーのカンの見せどころとなる。

さあ、ゲームサウンド高らかに、ごたいめ～んでベースボールしようぜい。

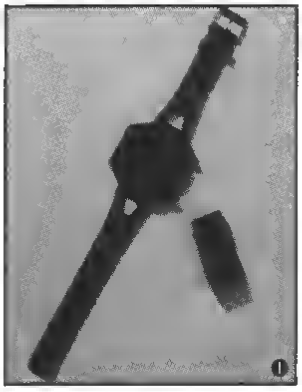
¥6、000

タカラ

ウォッチQ

個性派なら、左手をキラリと光らせてみよう

腕につければ、精悍な個性が光るデジタルクォーツ。腕からはずせば個性的な機能をフルに発揮するプレイマシンに変身する、新時代の腕時計！



①GTカークォーツ

ブルハノク機能を搭載した、フェアレディZ300ZXとカウンタックLP500Sの二台のすぐれものがピットイン。

デジタル表示はウインドウ内部で、腕にセットすればちょうど見やすい位置になる。

ブラックの精悍なベルトからピットアウトすれば、日本とイタリアの名スポーツカーでストリートレーサー気分をたっぷり味わおう。二台のスケールスピードは何と300km／h。驚異の速さがそこにある。

¥2、800

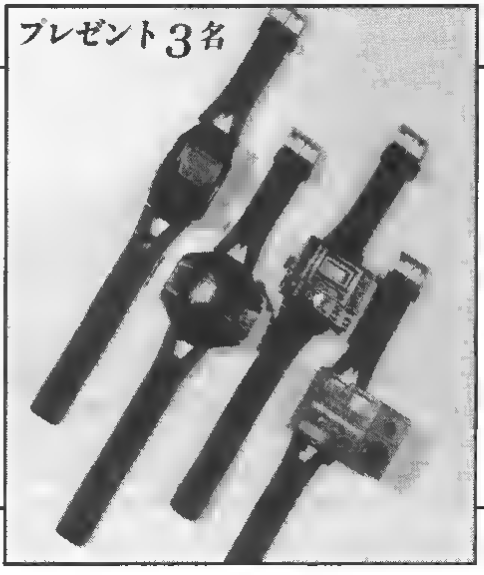
②コンポクォーツ

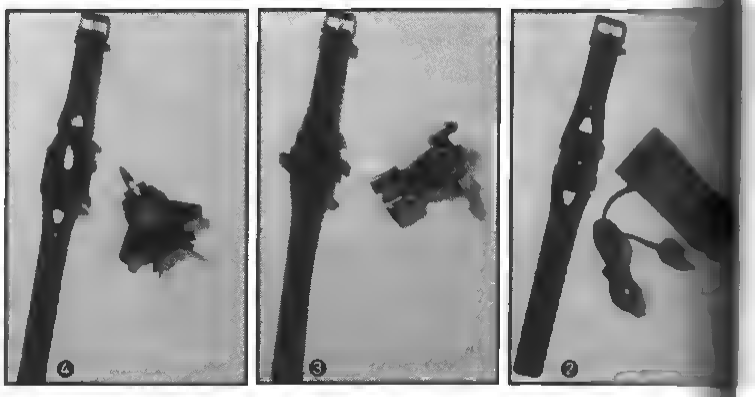
ウォッチ&ラジオの機能を腕に、情報を持ち歩こう。今は、ラジオを肩にかつぐ時代なのだ。

クォーツに、AMラジオを搭載し、コンポ感覚をアウトドアでも楽しんでしまおう。

右スピーカー部はバッテリー。メイン部はクォーツとAMラジオスイッチ&チューナー。左スピーカーはイヤホン部。音楽・ニュースetc。左手が情報ステーションとして機能してくれ

プレゼント3名





る。そうそう、省エネ用、大陽電池のパーツも付属しているすぐれもの。

¥2、800

③ウォッチロボ

メカ指向のキミにぴったりの可変メカ・ウォッチロボ。

ブラックのベルトに、シルバーのコントラストが映えるメカは、ただの腕時計。なのに、一たび腕から離れると、腕を伸ばし、脚をスライドさせ、感動のロボットに変身だ。

こいつはもう、メいっぱいに新感覚のウォノチだ。

¥2、800

④F-15イーグル

腕からテイクオフすると、ぬあんと、最高速度マッハ2.5、世界一の上昇能力を持つ、アメリカの主力戦闘機・F-15イーグルになるオドロキ可変メカ。

機体の下に格納された主翼や尾翼を引き起こしたら、世界最強戦闘機の登場だ。こいつを腕にセットすれば、最強の左腕のできあがり?

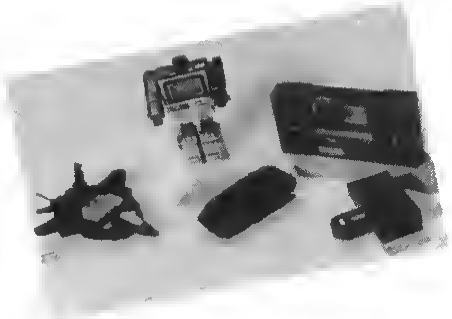
付属のスタンドディスプレイを使うと、ウォッチからクロックへと変身も可能だ。

¥2、800

※ウォッチQはいずれも、時・分・月・日表示のデジタル機能付。

この他、次期007の秘密兵器?となるかも知れない"コルトコンバットカスタム(¥2、800)"がキミの遊びを変えてくれる。

また、あの末っ子チョロQがウォッチQに登場するという、うれしい情報も流れてきた。名付けて"チョロクォーツ"。チョロQファンには見のがせない一台となるだろう。



任天堂

スーパーカラー

カラー液晶のユニークゲーム

スピットボールスパーキー

五色の変化でゲームが楽しくなるカラー液晶を採用。メタルフレームでアダルトな感覚でキマッている。

スパーキーをシーソースイッチで左右に動かして、上から落ちてくるボールを吹き上げ、得点ブロックに命中させて消していくのだ。全部のブロックを消すと一面クリア。

スパーキーのキャラがユニークでかわゆいぞ。

¥6、000

クラブグラブ

ミスターグラブをコントロールして、デーモンクラブを押し上げていくゲーム。

最上部のデーモンクラブを四列とも押し上げると一面クリア。デーモンクラブの両腕の中につかまってしまうとミスとなる。

タテ方面と、ヨコ方向のシーソースイッチのコントロールがキメ手なのだ。

¥6、000

バンダイ

ハイパーオリンピック3タイプ

ハイパー五輪をハンドゲームで楽しもう。

ランニング、ジャンプ、投てきの三台に、それぞれ二つのゲームが設定され、ハイパーオリンピックの興奮が手のひらサイズで再現された。まず、どれかの二種目を制覇することからはじめてみよう。

RUNNING TYPE（ランニング タイプ）

100Mダッシュ、110Mハードルがペアで楽しめる。ボタンはRUNが二つにJUMPが一つの三ボタンで、操作は、ゲームセンターのハイパーと同じだ。

100Mダッシュの予選、決勝に勝てば110Mハードルの予選へ、そして決勝へと進める。

〈100Mダッシュ〉予選

スタートボタンを押せばゲーム開始。スコア、最高記録、標準記録、タイムの順に表示されスタートとなる。上下二コースのランナーのスタートポーズの表示があり、スターターのピストルを合図に、二つのRUNキーを交互に素早くたたいて走り抜くのだ。

標準記録を上回っていればバターンクリアとなり決勝へ進める。ガッツポーズか、残念ポーズはキミのキー操作にかかっている。標準記録は12秒00から0.3秒ずつアップしていく。

決勝 レースは予選同様。パターンをクリアして、110Mハードルへと進むには、コンピュータランナーに勝たなければならない。ガッツポーズで次のパターンへ。

〈110Mハードル〉予選

100Mダッシュと同じ要領でスタート。フライングは三回でアウト（どの場合も同じ）。

ハードルの前に来たら、タイミングよくJUMPボタンを押してハードルを跳び越えるのだ。ヘマをすると転んでしまうので注意が必要。

決勝 コンピュータランナーに勝ってボーナス点を取ろう。このレースで勝つと表彰があり、100Mダッシュ予選がレベルアップしてスタートする。

予選、決勝をくり返し勝ち抜いて世界新記録に挑戦だ。

¥4,000

JUMPING TYPE（ジャンピング タイプ）

ロングジャンプとハイジャンプをペアで楽しもう。

〈走り幅跳び〉

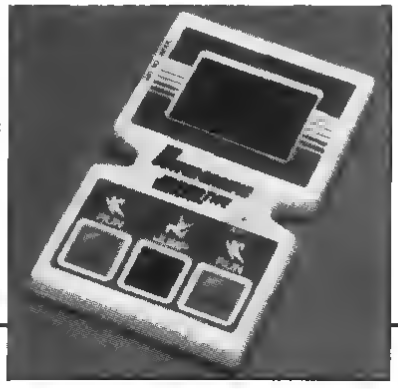
スコア、最高記録、標準記録、記録の表示がされ、音が鳴ったら助走開始。RUNキーを二つ交互にたたいてスピードをつけるのだ。

踏切り板が近づき、直前になったらタイミングよくJUMPボタンを押しできるだけ遠くへ跳ぼう。

45度の跳び出しがベスト。三回の試技で一回以上標準記録を超えれば次のパターンへ進める。

ガッツポーズとなるか、残念ポーズ（標準記録をクリアできない、またはファウル3回）？6M50から30センチずつ標準記録はアップするのだ。

着地ポイントにモグラが顔を出すことがあるので、踏みつけてボーナス得点をかせいでしまったりもできる。



〈走り高跳び〉

スタート前の表示が標準記録に変わったら助走開始。二つのRUNキーをたたいてスピードUP。

プレイヤーの前にバーが来たら、タイミングよくJUMPボタンを押し跳び上がろう。角度は70度がベストだ。

背面跳びの空中姿勢のとき、再びJUMPボタンを押してプ

＊問合せは　タカラ㈱☎03(603)2131／カンオ㈱☎03(347)4830／学研㈱☎03(754)5335／トミー㈱☎03(693)1031／任天堂㈱☎03(254)1647／バンダイ㈱☎03(842)7531

レイヤーの鷲をあげるのかこの種目のポイントだ。

標準記録をクリアした時点でパターンクリアとなる（三回の試技あり）。標準記録は2M00から5センチずつUPしていく。

クリアして表彰が終われば、レベルアップしてロングジャンプへと移る。

¥4、000

THROWING TYPE

（スローイング タイプ）

やり投げとハンマー投げをベアでプレイしよう。

〈やり投げ〉

他のゲーム同様、スタート前に記録表示がされ、助走開始。踏切板の前でタイミングよくTHROWボタンを押して、やりを投げるのだ。角度は45度がベスト。

三回のトライで一回以上標準記録を超えればガッツポーズでパターンクリア。

助走のレベルを4にし、70～80度でやりを投げると、上空のカラスに当たってボーナス得点が取れる場合もあるので、チャレンジしてみよう。飛距離は表示されないが、得点はUPするぞい。

標準記録は70Mから5MずつUPしていく。

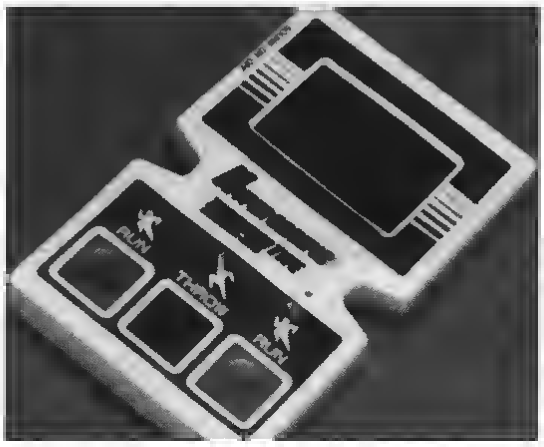
〈ハンマー投げ〉

表示がRECORDになったらスタートだ。RUNキーを素早くたたくとプレイヤーがハンマーを振り回わし始めるので、踏み切り位置でタイミングよくTHROWキーを押し（45度がベスト）ハンマーを投げよう。

標準記録は55Mから5MずつUPしていく。

みごとクリアすると表彰があり、レベルアップしてやり投へとゲームは戻る。

¥4、000



いやあ、それにしても、ハイパーオリンピックはスポーツですねえ。表彰台で女の子の祝福を受けるのはカンゲキ的なのでっすよ。

日本娯楽機械オペレーター協同組合は明るい健全な青少年の育成に努め環境浄化活動を強力に推進しています。

JOUからのお願い
○出来るだけ保護者同伴で来ましょう。
○お小遣いを使いすぎないように注意しましょう。
○皆で仲よく遊びルールを守りましょう。
○大いに遊び大いに学びましょう。
○明るいうちに家に帰りましょう。

★JOU加盟全国優良オペレーター★

会社名	代表者	会社名	代表者	会社名	代表者
㈱ロ機店	森武亭一	楽一㈱	信夫栄夫	㈱フジ、ユーエン	三信一明
イ㈱為	遠実雄	タイガー㈱	和全司弘	富士リース㈱	男登治盛
ポ音楽	村美剛嘉	タイガーレジャー㈱	儀武桂男	㈱会ブラザーズ商	博勉雄勲
音商事	正嘉元部	栄㈱㈱	昭哲賢欣	㈱ドトシプレイラント	誠男勝
楽ケ商業	一勝敏之	大光産業㈱	見本村市田	海アミューズメント	孝幸良達
産興具	宏茂	機械㈱㈱	沢島居所	㈱マルボ画	徹周康清
ケ商商	尾宮形部	ダルマ娯楽機械㈱	茂茂島井畑	三井遊園企リ	館水柳橋
ーム事業	立田川中	央娯楽㈱	飛準偉久	モ㈱㈱	谷藤井馬
エ商組グ	田川中鍋	テクネエンジニアリング㈱	治吉	友㈱㈱	田山田出
ム商組カ	野根田	中㈱	早松中武	ライ㈱㈱	切池島
エ大遊	段竹雅浜	ド京マルサン商業一㈱会楽	中西青土	ステムド道一㈱	古清高高
ーケー栄通	足八小尾	東京遊娯ニ商商組	田加加宇	レジャーシステン海ャス	星加三相
オ㈱小宮スポーツセンター㈱㈱会㈱マ事イ㈱	若吉田真大高山	楽名横ニ商組	桜高宮	ジャーラ北ジース	内杉内井
互友事業		楽日通高士		タードリ	押菊飯
サ㈱三栄商商		日㈱㈱東楽日富		ワールド	
㈱㈱三㈱㈱㈱千					

社団法人　青少年育成国民会議会員
日本娯楽機械オペレーター協同組合

〒150 東京都渋谷区渋谷3－6－2(第一矢木ビル2階)
電話03（409）5232番(代表)

OA機器のノウハウがMSXに活きている
東芝PASOPIA IQ & 三菱パーソナルコンピュータML-8000

のマシン解剖

MSXパソコン発売から半年が過ぎ、ようやくひと段落といった観がある。家電メーカーの一斉発売などでニギヤカに市場に出たときには、先行きの不安も感じたが、今や主流のような顔をしてかっ歩している。ハード自体も、心配したようなトラブルもないし、周辺機器の拡充もキディコンピュータのような不備さでユーザーを困らせることなく、ユーザーにとってはいいことずくめだ。

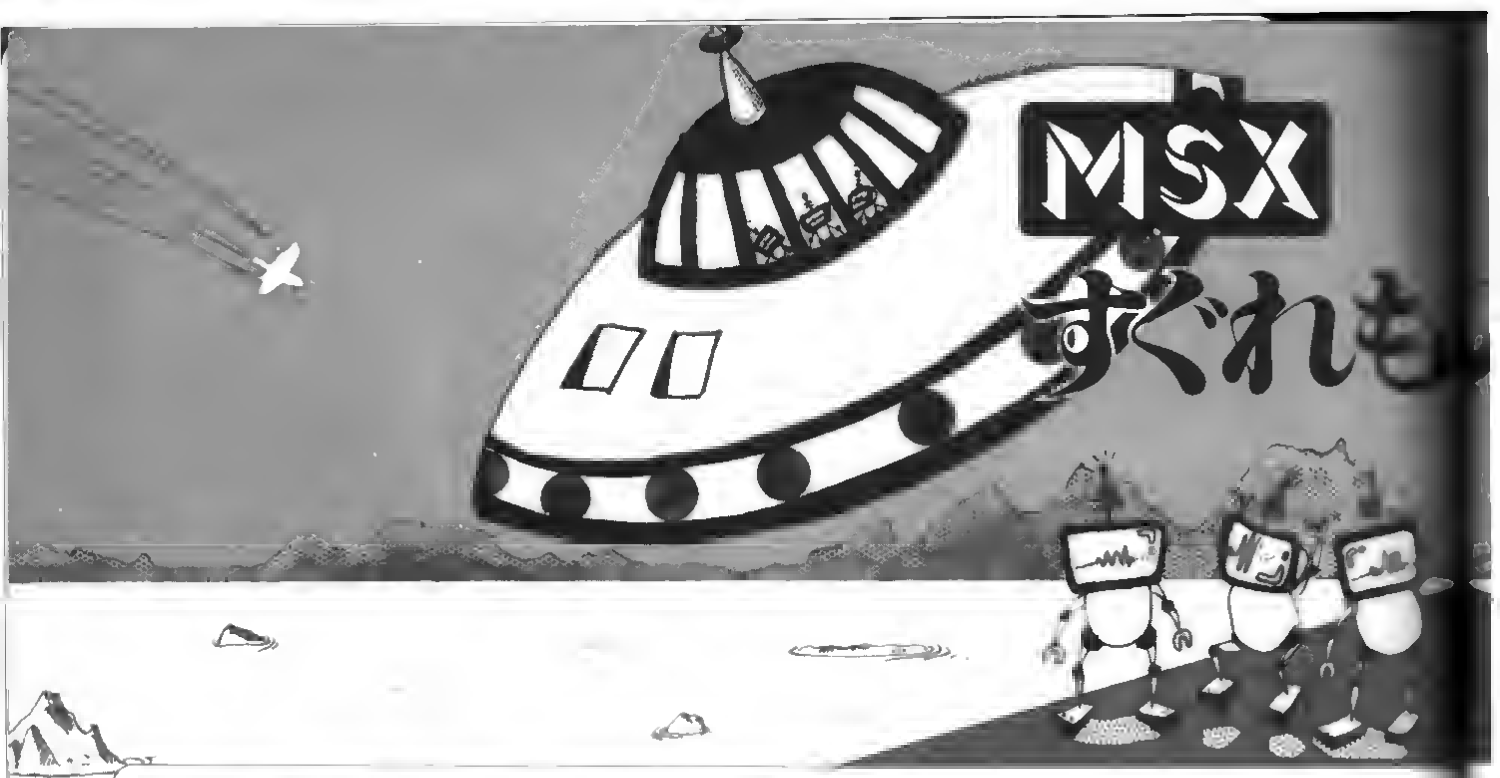
尾上勝行

TOSHIBA HX-10D パソピアIQ 東芝

実装RAMが、なんとMSXマシン中最大の64Kバイトの強力マシン。デザインよし、実用性にも豊んでいるすぐれもの。

MSXとしては、ゴーカとしかいいようのない装備でガンバしてるのが、HX-10D。

BASIC・ROM32Kバイトに、RAM容量はこのクラス最大の、実装64Kバイト。MS



Xとは思えない大容量だ。

映像出力は、RFとコンポジット（ビデオ端子に接続）の両方が使用可能で、拡張バスも使える。

今現在、64Kバイトの容量というのは、目をみはるものだが、MSXの将来性からいえば当然かも知れない。MSXは、今後さらに進化していくことは目に見えているのだから。

パソピアーQは、普及タイプの16Kバイト機・HX-10Sも用意されているが、価格的には一万円の差であれば、64KバイトのHX-10Dのほうが将来的には得だろう。

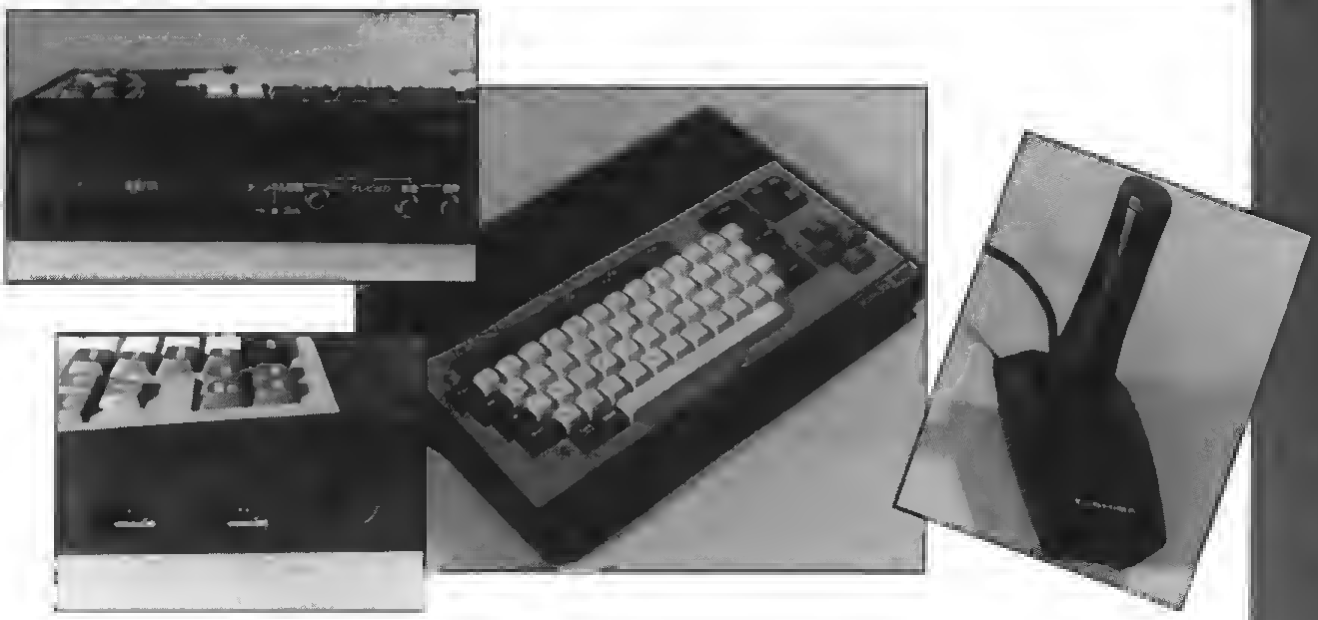
本体のデザインはカラートーンの調和がとれていて、機能美も申しぶんない。

色はブラックとレッドの二色。キーボードのまわりは、ブラックボディではグレー、レッドのボディにはブラックという組合わせとなっている。

インテリアとして飾っておくのならレッドもいいが、実際に使うならブラックボディのほうが目も疲れなくていいだろう。

キーボードは、JIS配列の73キー。五十音のカナ配列でないところがうれしい。もっとも、この配列はビギナーにとってはクセモノともいえる。日本語ワープロとして機能させるときには不便さが伴うことが懸念される。

ハードキーの感触はかなりいい。たたくときの重さも、ストロークも適当なのだが、いまいちの箇所もある。リターンキー



が小さ過ぎるのだ。かなりひんぱんに使うキーなので、他社のもののように、せめてキー二つ分ぐらいの大きさは欲しい。

しかし、キーを色分けするというアイディアには脱帽だ。

メインのキーはアイボリー、グラフィックキーはグリーン、リターン・シフト・ファンクションなどのキーはグレー、カーソルはブルー、ストップはレッドとなっているので、慣れてきてからのキーインミスはほとんどなくなると思われる。

本体の後部や側面の端子の表示はすべて日本語にしてあり、家庭で、低年令層をも意識しているようだ。この配慮は、お母さんたちには感謝されるに違いない。

周辺機器にも神経が行きとどいている

HX-10D発売と同時に、プリンタインタフェースカートリッジ、増設I／Oスロット、ジョイスティック、漢字ROMカートリッジなど、即機能を引き出せる周辺機器も発表された。

増設I／Oスロットは、本体後部の拡張バスコネクタに接続するアクセサリーだ。

このスロットを接続することによって、HX-10Dは、本体のスロットと合わせて、三つのスロットを持つことになる。

プリンタの接続などには欠かせない機器なのだ。

たとえば、日本語ワードプロセッサとして機能させる場合、漢字カートリッジ、プリンタ、と継げばスロットはすぐにふさがってしまうわけだから。

特に東芝では、HX-10Dを日本語ワープロや住所録用として強化していく模様で、それらのソフトの充実もはかられている。

■日本語ワードプロセッサ（漢字君）■

漢字ROM（JIS第一水準＋特殊文字三千五百十一）と組み合わせ、ローマ字かな変換、かな（ローマ字）漢字変換により、漢字まじり文書が簡単に作成できる（I-28000円）。

センタリング、右寄せ、改行、など十一もの編集機能を持ち、専用ドットプリンタ（I-39000円）を接続すれば、会社の文書作成にも威力を発揮する。

■宛名書〈住所録〉■

宛名君■

漢字ROMと組み合わせて、漢字住所録の登録、宛名シール印刷が簡単にできる（9800円）。64Kシステムでは約百五十件

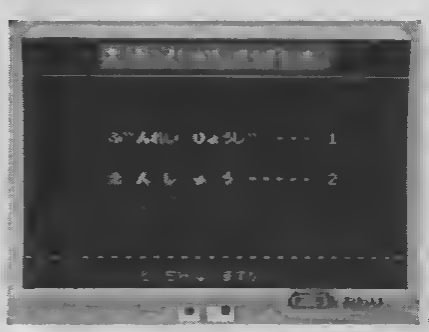
項目	仕様	
形名	HX-10D(64K)	HX-10S(16K)
CPU	Z-80Aコンパチブル	
クロック	約3.58MHz	
走り		
ROM	32Kバイト	32Kバイト
RAM	64Kバイト	16Kバイト
ビデオRAM	16Kバイト	16Kバイト
プログラム言語	MSX-BASIC	
画面表示機能	RF信号出力端子 コンポジット信号出力端子	
VDP	TMS-9918A	
キャラクタパターン画面	3モード	
テキストモード	和桁×24行 32桁×24行	
ハイレゾリューションモード	256×192ドット	
マルチカラーモード	64×48ブロック(1ブロック 4×4ドット)	
スプライト画面	32画面	
色	16色	

項目	仕様
キーボード	
配列	英・数・記号、ひらがな、カタカナ、グラフィック記号 英・数・かな共JIS配列
サウンド機能	音声出力端子
PSG	AY-3-8910
オクターブ	8オクターブ
和音	3重和音
カセットインタフェース	FSK方式 1200/2400ボー
システムバス	カートリッジバス、拡張バス (ゲームカートリッジ等各種カートリッジ装着可)
汎用入出力ポート	ジョイスティック接続端子(2ポート)
電源、消費電力	AC100V 50Hzまたは60Hz 17W
外形寸法	幅370×奥行245×高さ60mm
重量	2.8kg
付属品	取扱説明書 グラフィックシール オーディオカセットケーブル 周辺ケーブルコネクタ(拡張用、音声用)、保証書

教育ソフトもおもしろい

《中学必修・英文法・二年》

ストラットフォード／東芝



ROMカートリッジをポンと入れておけばOKというわけには行かないけれど、データレコーダにプログラムテープをセットしてプレイボタンを押し、入れてロードすれば、即TV英語教室の開講となる。

ロードはカンタン。テープをMSXを起動させ[SHIFT]キーと[F2](ファンクション2)キーを押し、カーソルを一文字もどして[DEL](デリート)キー、リターンキーの順に押せば読み込んでくれる。

テープが止まり、画面にOKの表示が出たら[F5]キーを押してプログラムをRUNさせよう。しばらくたってから、タイトル画面が描き出される。

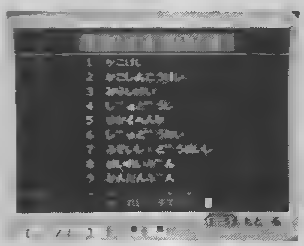
カラフル画面も凝っていて、遅刻寸前に生徒が学校へかけ込むと門が閉じるのだ。

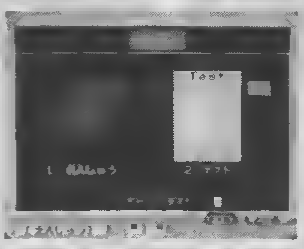
スペースバーを押せば、画面が変わり、メインプログラムのローディングが始まる。

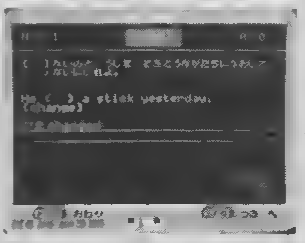
つまり、一度タイトル画面が出たからといって、データレコーダを切ったり、テープを巻き戻したりしてはいけないということ。

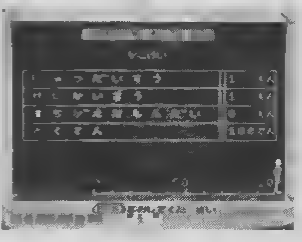
完全にテープの片面をロードし終わるまではそのままの状態にしておかなければならない。

もし、テープを巻きもどしてしまったら、MSXの電源を切るかリセットスイッチを押して白紙状態にする必要が生じるのだ。









メインプログラムのロードが終わると、いよいよおベンキョの開始となる。

学校の方法についてのメニュー画面で、文例表示と演習のどちらかを選ぶ。

《文例表示》

1過去形、2過去進行形、3未来形、4自動詞、5比較変化、6受動態、7不定詞・動名詞、8命令文、9感嘆文の九種類。

選択した数字をキーインすると、それぞれの文例が表示される。

ひととおりの文例をマスターしたら、いよいよ演習へと移ることにしよう。

一単元ごとに演習をして行くのがベストだろう。

《演習》

このメニュー画面も、文例と同じ単元となっているので、選択した数字をキーインすればOK。

メニュー画面が、1練習と、2テストの表示となる。

●練習　例文を指示された文章に書きかえる。正解であれば〝せいかい〟の表示があり、間違いを二回犯すと、間違った箇所を指摘し、正解が表示される。

●テスト　文の書きかえなど、練習での出題がテストの形式で表わされる。

こたえをタイプすると、カラス教授が判定を下してくれる。間違った場合は、練習同様に正解が表示される。

どこが間違っているかを確認することもできるし、今までのテストの成績表も表示されるので、自己診断にはぴったりだ。

英文法が自分の納得できるまで学習でき、パソコンのキーボードでタイピングの練習までできる一挙両得の学習ソフト。

学年別に各種　三、八〇〇円

夢中で遊べ、夢中で学べ、そして夢中でビジネスに　とビジネスユースからホームユースまで、64Kバイト実装ならではの機能を存分に発揮させてみよう。

ハソヒアー0本体
HX-10D　65、800円
HX-10S　55、800円

が登録でき、市町村名を呼び出すことも可能だ。

MITSUBISHI

ML-8000

三菱

オプショナルパーツはデザイン、操作性を統一してあり、パソコンをコンポーネントできる これこそパソコンポ！

周辺機器の豊富さが、三菱MSXの特長だ。ML-8000を中心に、システムとしてはMSXの中では群を抜いている。ざっと列記してみよう。

■データレコーダ■
パソコンの三種の神器、本体、ディスプレイ、データレコーダのひとつ。
スイッチONで自動的に巻戻しを開始しPLAY状態で待機。五つのプログラムまでの自動頭出し機能のついた、フェザータッチで操作できるセミオート。

■MSX用カラーテレビ■
MSX用RF入力とアンテナ入力が設定され、前面のスイッチでテレビとディスプレイの二役のできるすぐれもの。

■テレビプリンター■
ワンタッチでTV画面をコピーできるプリンター。文字多重放送などニューメディアで幅広く活用できる。

特にHEXテンキーはぜひとも加えたいオプションだ

■HEXテンキー■
三菱のオリジナル・オプション。数字入力の多いプログラミング、16進入力可能でマシン語入力に威力を発揮する。
たとえば家計簿の数値入力など、パソコンのキーボードに慣れていなくても、電卓の感覚でポンポンと入力できる簡単さが魅力だ。
接続は、HEXテンキーボックスのケーブルを、本体ジャックに差し込むだけ。初心者からマニアまで、充分満足できるオプションだ。

■音楽ロボット"DIATON NEロボティ■
なんと、オーディオとパソコンをシステム化。音楽の楽しみ方が拡がってきた。ロボティの基本機能をプログラマブルで制御ができるようになり、新しいオーディオ、AVCシステムへの発展が期待される。

■ミニロボット"ムーブマスター"■
メカトロニクス技術の粋・アームロボット。
6軸5自由度の多関節タイプで、ディスプレイ画面の二次元表示の世界から、三次元へとMSXが変わる。
動作シミュレーション、CAIからウインドディスプレイなど使い方はアイディア次第。

■拡張ボックス■
増設RAM、漢字ROM、FDD制御ボードなどの拡張ボー

ト搭載で、機能をさらに充実できる。

■マイクロ・フロッピー・ディスク■
コンパクトな3インチサイズ。

片面倍密度記録方式を採用し、250Kバイトの大記録容量を実現。多い情報も検索はすばやくできる。

■プリンタ■
80文字／行の本格派。ドットインパクト方式で高速、かつ美しい印字が得られる。

■ジョイスティック■
ゲームだけでなく、画面上のカーソルや図形を任意の位置へすばやく移動可能だ。

メモリは80Kバイトを実装。拡張性を重視した設計だ。

コンポ感覚のML-8000は、ブラックとシルバーのツートーンで精悍なマスクだ。

キーボードは機能別に独立した型をとっていて、シフト、リターンなどのキーはブルー、カーソルキー、STOPキーはグリーンと色分けしてあり、タイプミスを防ぐよう配慮がされている。

キーは、シリンドリカル・ステップスカラプチャータイプのハードキーだが、多少小さ目でストロークも狭く、キーインしたときに頼りなさを感じなくもないが、本体の前面部が低目に設計してあるので、タイピングのときに疲れを感じさせない。

様々な接続用端子はほとんど後部に集中され、スッキリと配線できる。特に、リセットボタンが付いているのはうれしい。いちいちスイッチを切って、モニターから雑音を発することがないというのは、徹夜プログラミング族には最適。他社でも採用してほしい機能だ。

メモリ容量は、大容量80Kバイトを標準実装。その内わけはROM32KB、RAM32KB、V-RAM16KBで、拡張性、汎用性に富み、将来的にもホームユースだけでなく、ビジネスユースのメインとしても充分機能できるすぐれものだ。

ひとりだけのパソコン——こんなネクラのイメージが、ML-8000によってネアカな家族みんなのホームパソコンへと変わっていくのだ！

ML-8000本体59,800円

CPU		Z-80A相当品(クロック周波数3.579545MHz)
メモリ	ROM	16KB 32KB
	RAM	メイン 32KB ビデオRAM 16KB
画面表示	テキストモード	32文字×24行
	グラフィックモード	256×192ドット
	表示色	16色 スプライト(動画)機能
	文字構成	5×7ドット・マトリックス・パターン 英数字，記号 94種 カナ 句読点 63種 グラフ文字 37種
キーボード	キー構成	JIS標準配列準拠 英数字 特殊文字 およびかな文字キー コントロールおよび特殊キー カーソルキー 5ファンクションキー(ソフトにより10ファンクション設定可能) キー総数 72キー
	方式	本体一体型
サウンド機能		8オクターブおよび効果音 三重和音 音量増幅可能(ソフトにて) 外部出力端子付
ディスプレイ・インタフェース		RF出力(VHF 1CHまたは2CH) コンポジットビデオ出力
カセット・インタフェース		内蔵 転送速度1200/2400ボー リモコン機能あり
プリンタ装置インタフェース		内蔵 セントロニクス社仕様準拠。
外部カートリッジ・インタフェース		内蔵
外部端子		ジョイスティック端子 2端子 9Pコネクタ ROMカートリッジ用コネクタ 1端子 50Pコネクタ プリンタ用コネクタ 1端子 14Pコネクタ RF出力端子 1端子 RCAフォノジャック コンポジット・ビデオ出力端子 1端子 RCAフォノジャック カセット入出力端子 1端子 8PDINコネクタ オーディオ出力端子 1端子 RCAフォノジャック 1端子 14Pコネクタ 外部キー入力端子
電源		AC 100V 50/60Hz 消費電力 25W
外部電源コンセント		AC 100V 最大2A 電源スイッチ非連動
環境条件		温度 0℃～35℃ 湿度 20%～80%(但し結露しないこと
外形寸法		370W×270D×78H(mm)
重量		

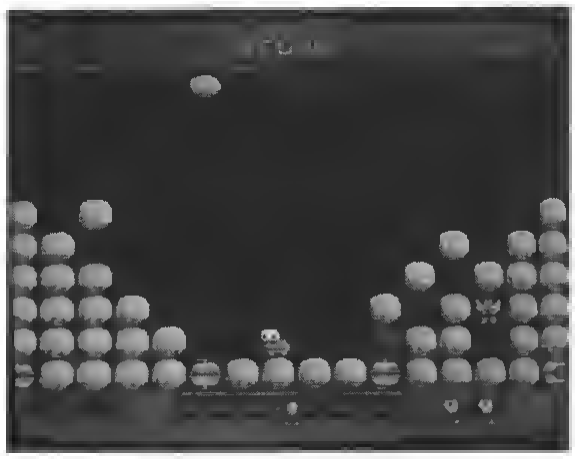
MSXソフトのコーナーどえっす

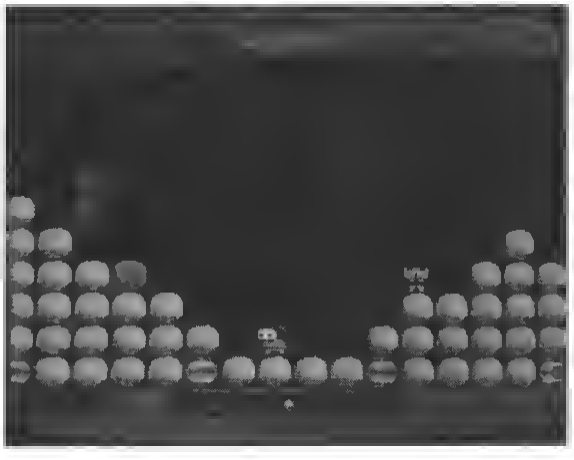
マシンもソフトも人気度はパソコンNo.1。
乗りおくれないうちに、キミもMSXってみようじゃないの!?

ポニカ

ディジー・ボール

闇の中、くずれてくるボールを打ちくだきながら酸素ボンベを捜せ





闇の中をオレは進む。酸素が少なくなって来た。ボンベはどこだ。あっ、上からボールが落ちてきた。危い、電磁ハンマーの引き金を引くのだ。しまった、今度はスーパーバタフライがやって来た。何でも食っちまうんで始末がわるい。ひとまず逃げてしまおう。捜しているボンベは赤いボールの中に埋もれてる、こいつには唯一の武器電磁ハンマーも役に立たない……。

このゲームでは、キャラクターの働きを覚えておくことが得点かせぎにつながるのだ。

MAN——主人公。左右移動とジャンプが可能。障害物があると前へ進めないので、ジャンプかハンマーを使って進んでいく。空中での進路変更は当然ながらできないので念のため。そうそう、時々ウインクをするけれど全く意味はない。単なるクセなので悪しからず。

電磁ハンマー　MANが持っている唯一の武器。このハンマーでは青白ボールとボーナスボンベのみ壊すことができる。

ボール——青と白のボールは電磁ハンマーで壊すとポイント。赤ボ

ポニカ

超人ロック

アニメ映画、超人ロックの世界にひたりきっちゃおうねっ。

辺境の惑星トアに、羊飼いをして一人で暮らしている緑の髪の、ロックという少年がいた。

連邦軍情報局長官の依頼により、レディ・カーンのミレニアム計画を阻止するため、ロックは敵地アステロイドカーンに乗り込んだ。

ロックの武器は超能力。ESP皮、透視、テレパシーを駆使して、レディ・カーンの居場所をつきとめ破壊するのだ。

アステロイド・カーンは12のブロックから成り立っている。11までのブロックには、レディ・カーンの居場所に通じるドアがひとつある。

それを壊して行けば、レディールは壊せないので得点にはならないし、単にジャマなだけの存在だ。おまけにボールがMANの上に落ちればMANは死んでしまうので要注意。

ボーナス・ポンペ——このポンペをハンマーで壊すと高得点。エネルギーも満タンになって活動がスムーズになる。

スーパー・バタフライ——別名は超蝶。敵もなるが味方にもなるユニークな存在。手当り次第に何でも食べ、普通はジャマなのだが、ポンペの上に赤ボールがあるときに食べてくれる場合もあるのだ。シーソーのみ出現。

空中ブロック——シーン2で空中に浮かんでいるブロック。これに飛び移りながらポンペを取りに行ける。

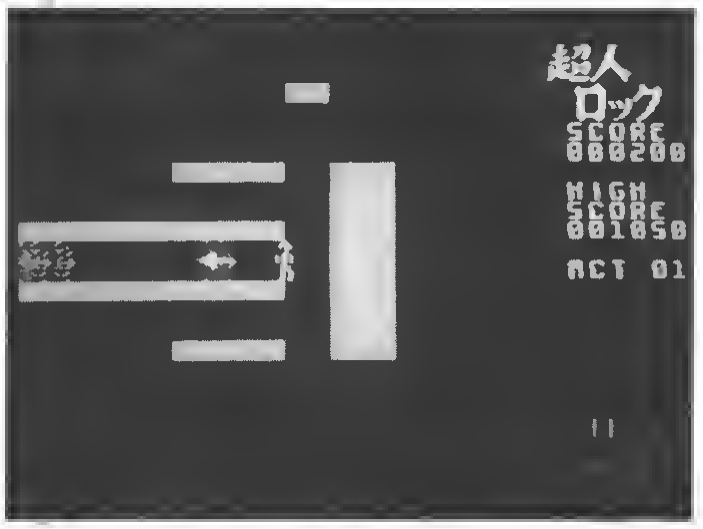
高得点のコツは、慣れて来てからのことだけれど、あまり急いでポンペを取らないことだ。なぜって？ 画面がクリアされるたびに難しさが増してくるからだ。

ボールがくずれ落ちるときには、斜め下にいきなり落ちず、一度横に飛ぶので、下のボールを壊すときには注意。

MSX／PC60（II）
2、800円
テープ版

また、他にもエネルギーを増やす方法はあるが、それはヒミツ。何度もプレイしながら自分で見つけるという楽しみ方がベターなのだから。

MSX／XI／FM7／PC80
2、800円
テープ版



T&Eソフト

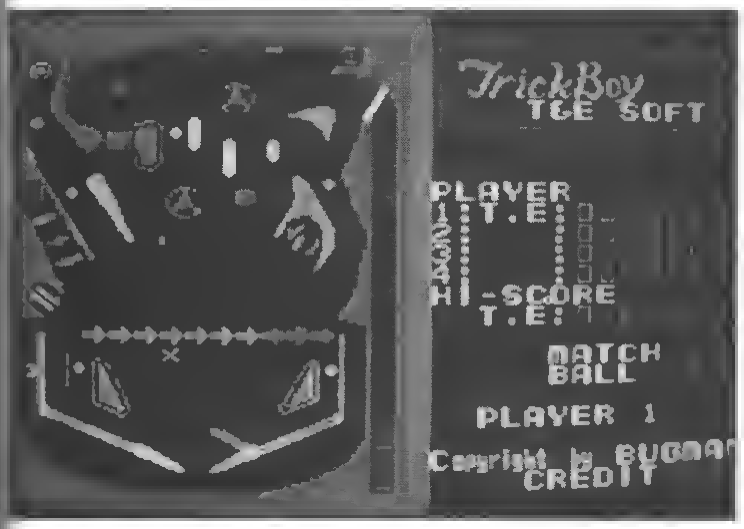
トリック・ボーイ

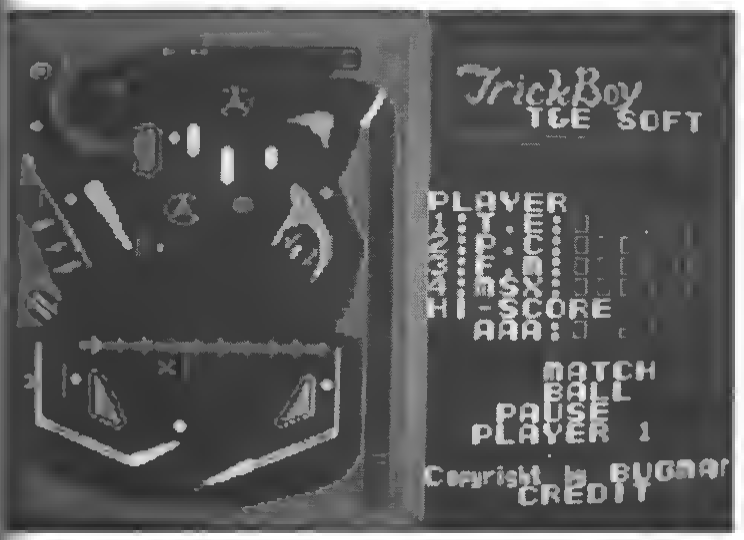
MSXのためのピンボールゲーム。アメリカンタイプの興奮がやってきた。

RAM容量16Kと32Kの二つのプログラムの入ったテープ版。16Kの機械でも、RAMを拡張して32K以上の容量にすれば、32K用のプログラムをRUNさせられる。

もちろん、32K以上の機械で16Kのゲームは支障なくプレイできる。

32K用は、一人～四人までプレイする時に適しているが、再プレイなどの場合の手続きが面倒なので、一人でプレイする場合には16Kで充分だ。





●32K用ゲーム

ロードが終わったら、最初にビギナーかプロフェッショナルかをBまたはPで選択。プロ用は難しく、ボールが増えることなく、ストッパーも出てこない。

まず、Cキーでクレジット数を増やしプレイできる回数を決めておこう。四人でゲームするときにはクレジットを4以上にしておく必要がある。

人数を数字キーで入力し、それぞれのイニシャルをセットすればゲーム開始。

リターンキーでボールを打ち出し、あとは画面下のフリッパーを、Zと―キーをたたいて、できるだけボールを下に落とさないようにするだけだ。

手持ちのボールは三個。すべて落としてしまうと"MATCH"の数字が変化するので、スペースバーで止めよう。この数字がスコアの下二桁と一致すると、エキストラ・ボールが一個増え、もう一度プレイできる。

また、一度に他のキーをたくさん押すと"TILT"となり、ゲームオーバーとなる。STOPキーで一時中断もOK。

●16K用ゲーム

Cキーでクレジットを増やしスペースバーを押せばプレイ開始。あとは32K用と全く同じ(TILTとSTOPはなし)だ。

〈チャレンジ　ステージ〉

10万点ごとにチャレンジステージになる。そのためには、ボールを落とさなければならないのだ。なぜなら、このステージでのボールはエキストラボールなので、残りのボール数と関係がないからだ。

チャレンジ・ステージでは、仕掛けとフリッパーとボール以外は画面から消えてしまうように設定されていて、目に見えなくても実際には機能するのだ。ボールが落ちると、画面が元にもどり、チャレンジステージは終了する。

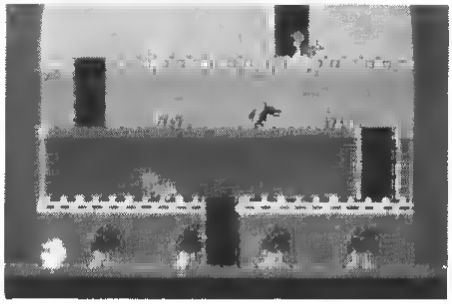
このゲームで、キーボードの耐久力を試してみる？　ま、そんなにヤワじゃないとは思うけど、くれぐれもコワさないように！

三、五〇〇円
テープ版

MIA

ジャンピング・ラビット

かわいいラビットが、恐怖の山登りに挑戦だ！



――〝あっ、しまった。もうこんな時間だ〟。山のふもとで遊んでいたラビット君、もうすぐお茶の時間だと気がついて、山の上まで帰ることにしたのだが。

なぜ帰るって？　それは、おいしいお茶が飲めないから。でも、ラビット君の家に帰るには、途中にオオカミ、キツネ、ヘビがうろうろしてラビット君を狙っている。

ラビット君は、〝なーに、ジャンプ台でどんどんジャンプすれば、すぐに家まで帰れるさ〟と、気楽なものなんだけど……。

ラビットをジャンプさせて、ジャマ者を飛び越し、画面に出てくるニンジン、リンゴを取りながら、上へ上へと上っていこう。時々出てくるジャンプ台をうまく使えば、早く上まで登りつくことができるのだ。

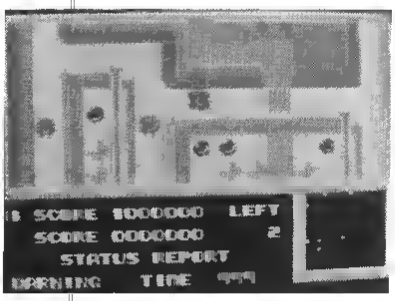
頂上の家まで行けば一面クリア。画面表示のボーナス点がもらえるが、あまり遅くなるとどんどん減っていくので、スピーディに動こうぜ。

3、500円
テープ版

MIA

ロンサム・タンク進撃

戦車戦が始まった。迷路のような戦場がキミの舞台だ。



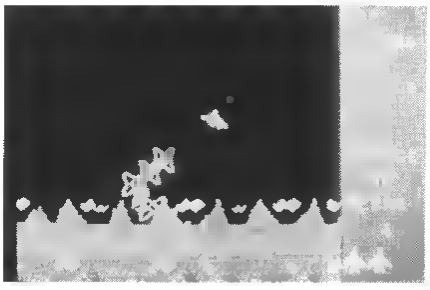
小型レーダーに映る敵タンクの位置を確認しながら、いち早く先制攻撃をしかけよう。

場所は未来都市、MSXのグラフィックスがバッチリと発揮された、タテヨコスクロールのゲームだ。

途中にスペシャルフラッグや地雷などのキャラクターも出てきて、楽しさはゼビウス並み。

3、500円
テープ版

ジャレコ エクセリオン

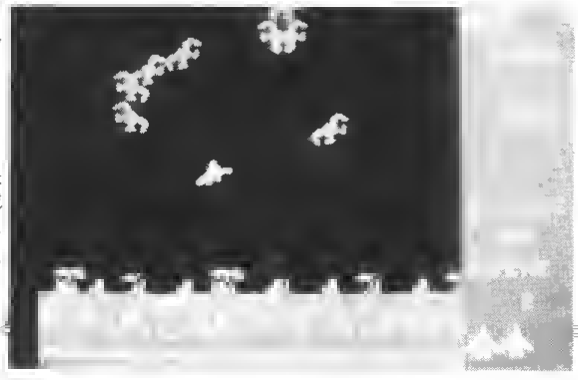


ジャレコの人気アーケードゲーム・エクセリオンが、早くもMSXバージョンとして登場だ。

――宇宙世紀2991年。青銀河CP17ゼニスの第六惑星エクセリオンは、かつて友好関係にあった第七惑星ゾルニの奇襲攻撃を受けた。

ゾルニ軍撃破のため、エクセリオン軍は最新鋭の迎撃機〝ファイターEX〟を投入することを決定した。そしてファイターEXは、つぎつぎと発進していった――。

登場キャラクターは、クリスター、サラマンダー、ダイバリアン、マッドルアー、ペグ、デルタフライの六種類。これをファイターEXに搭載してあるデュアルビームとシングルビームで撃滅するのが使命だ。



デュアルビームは、二つのビームを同時に発射でき、チャージに関係なく撃ち続けることが可能だ。

フルオートで発射でき、非常に強力だが、敵に命中しない限り撃った数だけ減っていき、チャージがゼロになると使用不能となってしまうのがシングルビーム。しかし、ビームを敵に命中させるとその数だけチャージされ、再びパワーを発揮する。使いみちを決めることが生きのびるコツだ。

ROMパック　4、500円

MSXソフトの画面写真はヤマハYIS503を使用して撮影したものです。

ハドソン／東芝

カラーボール

ボールをはじいて色を変えよう！

夜なのでーす。なのにちっこい女の子がボールを追っかけてお遊びのまっさいちゅーう。

天使の落とす緑のボールを、ラケットで受ければ水色、黄色、白となって、夜空へ消えていく。受けそこなうと、緑から赤、青へと変わり、青ボールにふつかるとアウトになってしまうのだ。

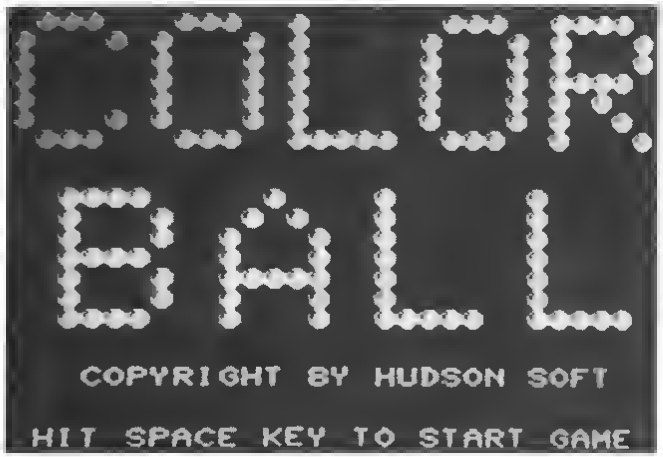
ボールも、色が濃くなるにつれてはずみ方も重くなるので、軌道を考えながら女の子を動かすことがポイントになる。

ボールにぶつかると女の子は泣き出し、青ボールにぶつかるとひっくり返ってイヤイヤをするなんてのはかわいい動きで女の子ムキ。

面が進むにつれて、ボールが増え難易度が増してくる。このゲーム、キーボードよりはジョイスティックでプレイするほうがベターだ。上方向（斜も）でジャンプ、横で左右移動、下斜めでラケットを出す操作ができる。

女の子のキャラのかわいさに拍手しちゃいまショ。

ROMパック　四、八〇〇円



ハドソン／東芝

ひつじやーい

キミはひつじ飼い。女の子とデートをしながら、ひつじを追って大いそがし。

お日さまが、東から西へ沈むまでに、ひつじを柵の中に追い込むという、とってもカーンタン？　なゲーム。

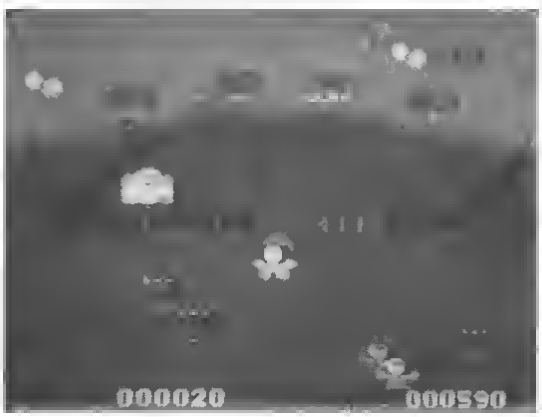
ひつじを全部柵の中に入れればパターンクリア（一匹から順に増えてくる）。

ひつじを追っかけている間にかわいい女の子とデートできれば高ポイント。

なんたってこの牧場のひつじたちはぴょんぴょこハネまわって、つかまえにくいったらないのだ。

うまーくつかまえて柵の中へ。そして入口を閉めないと、すぐに外へ出てしまうので始末に悪い。何匹もつかまえると、入口を閉める間に出たりなんかして、とてもデートなんてしてるヒマがなくなりそ。

でも、そこは男の子、なんとかぐわんばったりしちゃうのだ。



ROMパック　四、八〇〇円

パソコンゲームソフト

今月はピカピカソフト12本だ

ブラック オニクス

BPS

伝説の秘宝・ブラック・オニクスを求め、多くの勇士が消えていった――。

今までにない、アメリカンタイプのファンタジーロールプレイングゲームだ。

三次元迷路を舞台に、勇士に変身して活躍してみよう。

主人公の勇士のヘアスタイルやファッションが選べる。つまり好みのかっこうにして、好きな名前をつけてしまえるのだ。同行する仲間も同様に好みのスタイルを選択できる。

ゲームは、経験を積んでいくほど武装が強化され、選択も自由となる。

登場するモンスターは三十種類。さあ、初めてのモンスターの出現に、キミはどう対処する？

――攻撃するか逃げるかは自由だが、戦いの勝敗は勇士の武装度、経験、相手の強さによって決まるのだ。経験を積むにつれ力がついてくるということは――。

ケガや武器の調達などはデータ表示される。刻々と変わっていく状況の中で、適切な処置をしながら進もう。

仲間がやられはじめた。しかし、敵が強ければ強いほど、秘宝オニクスは近くにあるのだ。

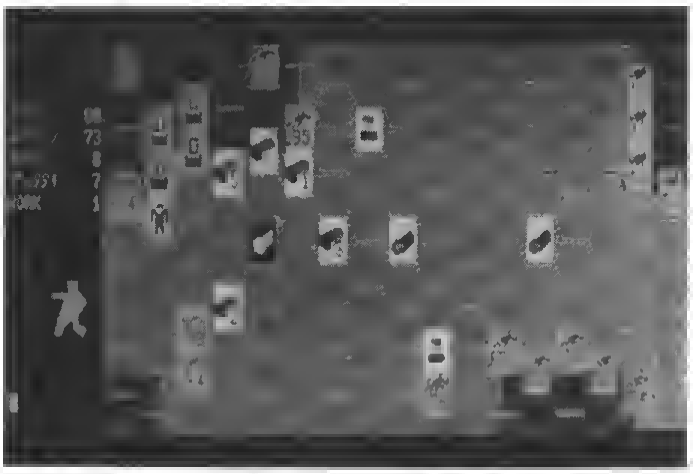
道のりは果てしないが、いつかオニクスを手にできる日はやってくる。その日のために経験をたっぷりと積んでおこう。

ひと月はゆうに必要とするロールプレイングゲーム、いつでも好きなときにプレイのできるセーブ機能が付いている。こうでなくっちゃおもしろくない。

PC88　テープ5、800円
　　ディスク7、800円
PC98ディスク7、800円

ホイホイ

光栄



パロディシミュレーションゲームというだけあって、爆笑度は120%。登場するのは、あのおぞましいゴキブリちゃんだ。

無精なキミの部屋はゴキブリだらけ。後生大事にとっておいたケーキを狙って、ゴキブリどもがスキをうかがっている。

キミの大好物、いちごのショートケーキに、ゴキブリが一匹でもたかるとバッチッチ。こうなると食べられなくて負けとなってしまう。にっくきゴキどもをやっつけるための武器は、おなじみホイホイやシュッシュのスプレー。そして古くからのひっぱたき道具スリッパだ。

主人公の配役を決めることが先決。三人のうちから、好みのパーソナリティを選ぶのだ。

主婦はぶったたき力、スプレー命中率は小さいが耐久力は大。学生は耐久力は小さいけれど、ぶったたき力とスプレー命中率は大きい。サラリーマンは二人の中間。さあ、どれが適切なのだろうか。

次に選ぶゴキブリの強さのレベルは3つ。しかし、レベルでも、うっかりするとゴキブリに負けてしまう。これは、残りが少なくなると、それだけゴキの移動回数が増えるから。また、やたらにゴキを殺してしまっても、墓だらけになってしまい、自分が思うように動けなくなるのでご用心。

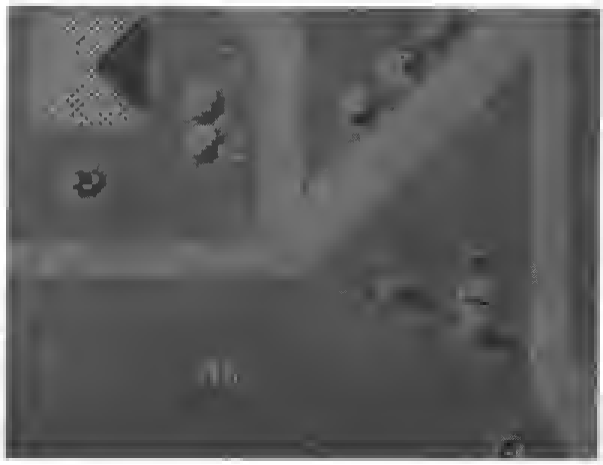
頭を使うことが、ホイホイとゴキをやっつける最上の道!

FM7／PC88／PC80／×1／×1C

3、500円

タイニーゼビウス

電波新聞社



異色のゼビウスが、PC6000シリーズ用としてとび出してきた。

ゼビウスをもとにプログラムされたもので、面数は十六面。ゲームセンターと同様、数多くのゼビウス軍キャラクターの攻撃が始まるのだ。

ゲームはアマチュアとプロフェッショナルの二段階の設定となっているが、本誌読者なら、迷わずプロフェッショナルでプレイしてほしい。

ソルバルウは得点六万点ごとに一機追加されていく。武器はブラスターとザッパーで、照準もちゃんと付いている。

敵キャラクターも、あのゼビウスと同様で、バキュラも出てくればソルも、アンドアジェネシスもそのまま登場する。

ゼビウスでは隠れキャラさがしに話題が集中していたが、タイニーゼビウスでは、未だに明らかにされていない。しかし、ここまでゼビウス同様に作られているからには、その期待というやつは大きい。

果たして、どこまで凝っているものやら。こいつを解明する楽しみも見のがせないだろう。

PC60(32K／II)／PC66

3、500円

ミコとアケミの ジャングルアドベンチャー

システムソフト

ある日、アフリカ探検にでかけた親友のミコとアケミは、飛行機事故のため、突然アフリカのまっただ中にほおり出されてしまった。

次々と現われるジャングルの愉快な住人たちを相手に、二人の脱出の旅が始まるのだが……。

ミコとアケミとなってジャングルからの脱け道を探り出す、アドベンチャーゲームにチャレンジだ。

コマンドが、全て日本語選択となっているので、だれでも楽しめるというのがいい。

グラフィックの仕上がりもよく、五十面ものシーンが用意され、さらに高速で描かれるなどプレイヤーにとってはいいことばかり。

うまくゴールすると、得点が表示されるので、スコアを競って何度でも遊ぶことができる。

この時大切なのは、動物への優しさ。得点が左右されることもあるので、頭の片すみに憶えておこう。

さあて、ミコとアケミはうまくジャングルから脱出できるのだろうか。

PC88（5・2ディスク）
4、500円

ジグソーアドベンチャー

システムソフト

ジグソーパズルがアドベンチャーとなった。

グラフィックは美しく、楽しんでゲームを進行できる。

一面を完成させればパスワードが出、それをヒントに次のパズルが始まるという新しいパズル。これがもう一度あって、一枚のディスクで三回分のジグソーパズルが楽しめる。

〝時間がかかりすぎるから…〟というプレイヤーのためには、途中の状態で保存できる機能もついているので、安心してプレイOKだ。

シリーズ①は**ファンタスティック**——ここはあこがれの彼女の部屋。彼女はどこ？　そして何してる？　かわいい女の子のファンタスティックな世界をのぞいてみたりっし。

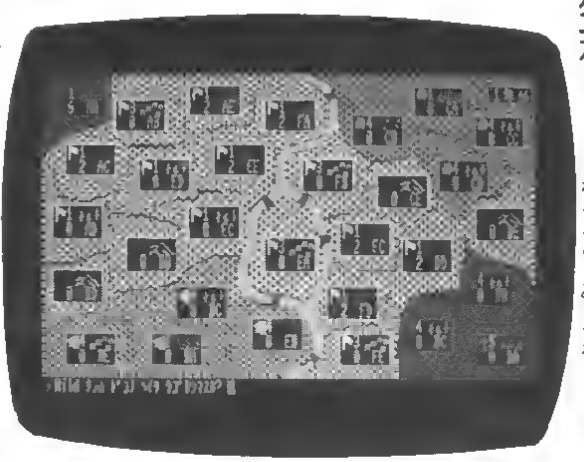
②**タイムスリップ**——神秘の光が輝く古代文明の遺跡。インカやマヤの時代にタイムスリップして、古代人の壮大な夢にチャレンジ。

③**ポセイドン**——透明なブルーの世界が広がった。海中にコラージュされたキービジュアルとは……。海のポエジーに吸い込まれてみたりするのだ。

PC88（Ⅱ）5・2ディスク
3、500円

UNITY オルトリアの内乱

ポニカ



架空の国オルトリアを舞台にした、戦争シミュレーションゲーム。

ただ単に、戦闘状態だけでなく、経済力の戦い、外交なども要素に加えられ、これらすべてに気を配れれば、オルトリア統一も夢ではなくなるかも知れない。

ヨーロッパ中世の暗黒時代。周囲を森に囲まれた小国オルトリアの国王、グロル・グレブルが、原因不明の病で急にこの世を去った。偉大な王を失った小国では、三人の王族が、次の王位をめぐってみにくい争いをくりひろげることになったのだ。

ゲームは四人までプレイが可能だ。二人以上の場合には、同盟や不可侵などのさまざまな条約が結べる。これは外交力のたまものだ。このゲームのおもしろさでもある。

また、このゲームは、プレイヤーの性格を如実に示すことになることもありうる。すぐに軍事力に訴えるタカ派、同盟を結び自国を何としても無キズとしたい者、金を集める者など、プレイ中に診断するのも遊び方のひとつだろう。

昔なつかしい陣とりゲーム。パソコンでやってしまおう。

MZ2000／PC88／FM7・8

2、800円

カッちゃんのお百度参り

MIA

とってもカワユい女の子に一目ぼれしてしまった、カッパの……カッちゃんの物語。

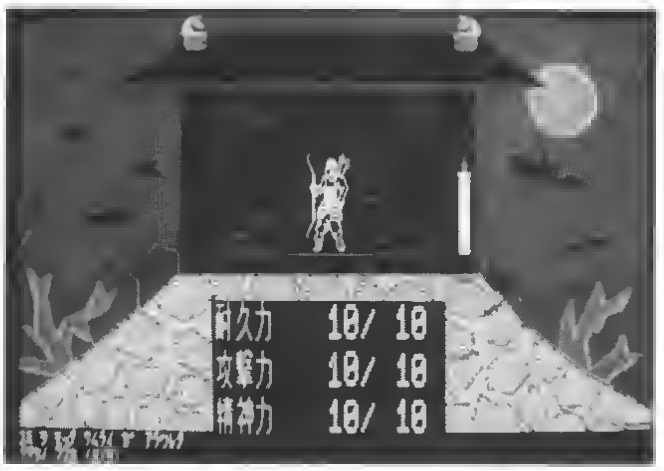
人間になり、その恋する想いを女の子に伝えたい一心でお百度参りを決意したのだ。

しかし、お百度参りの道中には、天狗やオバケの妨害が待ちかまえている。

決意の固いカッちゃんはそれ

忍者秘剣伝 からくり屋敷の怪

MIA



秘剣「ムラクモ」のありかの記されている巻物を盗み出すために、不気味な屋敷に忍び込んだのだが……。

そこはからくり屋敷、侍、忍犬、毒ヘビなどが次々とあらわれる。これを倒しながら迷路を進む、FMのためのロールプレイングゲーム。

忍者の隠された歴史に、キミの足跡を残せるかも。

FM7

3、500円

リトルファイアマン セプトン

MIA

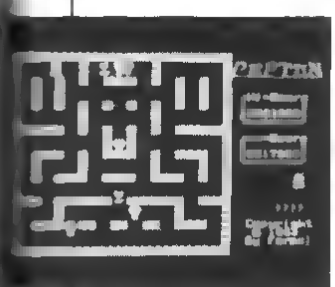
火の国に迷い込んでしまった小さな小さな消防士セプトンに襲いかかるのは、カルトン（マッチ人間）、パルピイ（火の鳥）だ。

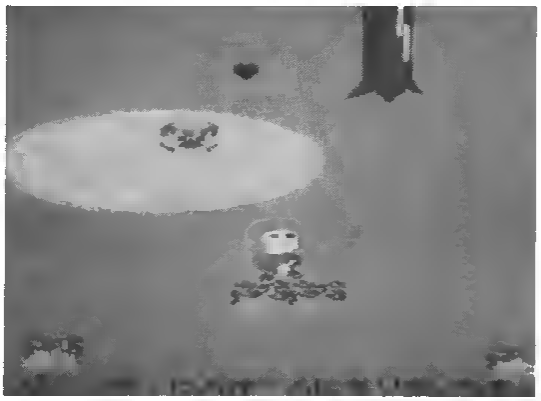
小型消火器を片手に、必死で火ダネとなる彼らを消すけれど、暖炉からは次から次へと生まれてくる敵が……。

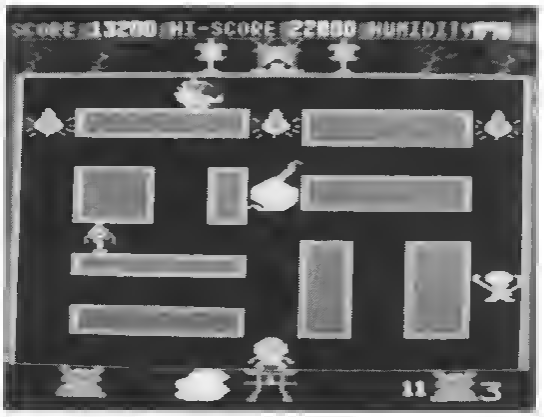
頭脳もかなり必要とする、おもしろ迷路ゲーム。早く火ダネを消してしまおうね。

X1

3、500円







でもめげず、ひたすらとお参りを続けるのだが。

ひたすらにカワユいカッパのカッちゃんになりきらなければ妨害をくい止めることはできないぞ、ガンバレ。

PC60II／PC66

3、500円

スポーツ・シミュレーション

グラス

アメリカン・フットボール

アメリカン・フットボールの変形のシミュレーション・スポーツゲーム。

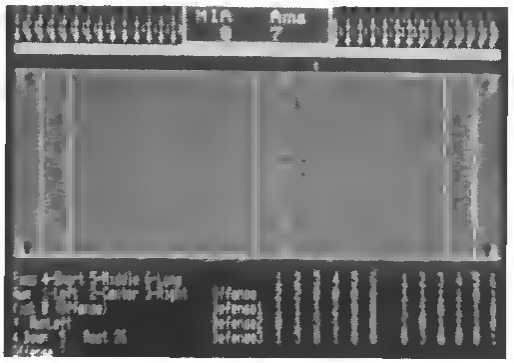
八人ずつのチームでの攻防戦は、キックオフから開始される。60ヤードのフィールドで、相手ゴール目がけてかけ込み、ゴールラインへタッチダウン、15点を先取すれば勝ち。

ロングパス、ランetc、ヘッドコーチのキミの采配が勝敗の行方を決めるのだ。

フィールドの幅が狭いので、プレイは常に中央で展開されることと、得点がタッチダウンでの五点のみでフィールドゴールやトライフォアポイントによる得点がない——などプレイは実戦とは異なるが、エキサイティングさはちっとも負けてない。ルールの簡単さ、こいつが興奮のもとなのかも知れない。

FM7

3、500円



MIA

マネージメント

ゲーム

オイル・マネー

MIA

ゲームの舞台は中近東の国境付近。

原油を求め、探査を続けるキミは、国境のむこう、隣国ゲリラのしつような妨害に耐えて、みごとに億万長者となれるだろうか。

ゲームはリアルタイムに進行していくシミュレーションタイプ。億万長者への道のりは、長くきびしいが、メゲずにぐわんばっとくれ！

FM7

3、500円

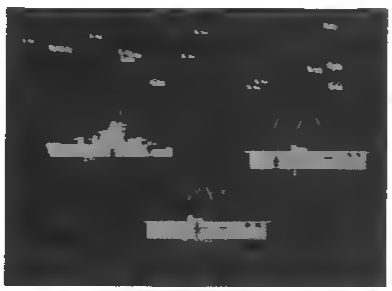
戦略シミュレーション

1941帝国連合艦隊出撃

戦略を競う海戦シミュレーション。

舞台は1941年にさかのぼり、太平洋戦争が今始まった。

日・米・英あわせて十九隻の空母と、二十五隻の戦艦が登場し、激戦を展開するのだ。

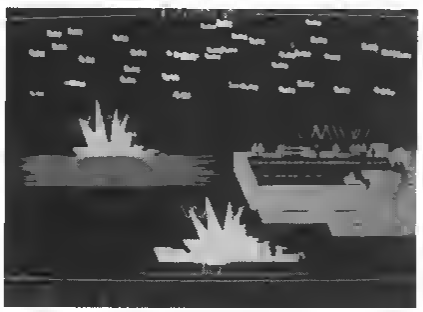


真珠湾攻撃、ミッドウェイ海戦、南太平洋のさまざまな海戦を、戦略のみならず、戦術の限りをも尽くして演出できる。

キミの演出次第で、太平洋戦争の歴史は変わるかも知れないというミステリアスさも加わったウォーゲームだ。

FM7

3、500円



MIA

全国ゲームランド探訪 大宮編

AMライフのファンがAMライフをわざわざ買いに来るゲームセンター「チャンピオン」

回が重なるにつれて、息もピッタリとしてきた〝ミキとのりえ〟のコンビ。特集づいてて、少し息ギレをしそうなので、従来のゲームランド探訪へとカジを戻し、イザ、大宮へ。

埼玉県大宮市／ゲームセンター・チャンピオン
レポーター／野中美木子　アシスト／うなやまのりえ
写真／佐鳴周記

めざすは、大宮、住吉通り

「ビンゴゲーム」「NAOエキスポ」と特集続きだったので、ひさびさのゲームランドルポですね。のりえちゃんは、春休みのせいもあって妙にウキウキと浮かれています。

ひさびさといっても、今回は地方編。山手線くらいなじみの深い、京浜東北線。ブルーの列車にゴトゴトゆられながらやってきましたのは、今や東北新幹線、上越新幹線の乗り換え駅として、知らない人はいないくらい有名な、あの大宮駅。

〝だ埼玉だなあー〟なんてバカにしていたら、もうビックリ！改札を出たとたん近代的なフロアが広がり、上野駅、いや東京駅よりも立派なピカピカの駅なんです。

このピカピカの大宮駅を東口へ出ると、そこは昔ながらの商店街が続いています。ここでホッと安心。やはり昔からのいい物は、いまだに消えず残っているんですね。

さて、商店街を左へ進みます。「この辺かな？　歩いてすぐって言ってたからなあー」

行けども行けどもそれらしき道はみつかりません。わあ、だんだん商店が途切れ、林しくなってきましたよ。本当にあるのかな？　このまま歩き続けたら、田んぼになっちゃうんじゃないかな？

「おっ、住吉通りの看板、ワァー、アーケードがないんだ」

不安な気持ちを押さえながらキョロキョロ。地味な商店街の中で、ひときわ目をひくガラスのドアにハデな色彩のテープ、〝ゲームセンターチャンピオン〟の看板のまわりには、ネオンがチカチカ輝いていて、遠くからでもすごーく目立つのです。

いざ中へ、ガラス戸をヨイショと押します。あれ？　思ったよりこぢんまりとした感じです。春休みのせいもあって、フロアには、ゲームマニアたちがいっぱい。元気のいいゲームの電子音が、ビィーン、ビィーンと体中に響きわたります。最近は、この音を聞くと、〝もうゲームをしたくてたまらなくなる〟という言ちすぎののりえちゃん。さっそくゲーム台をのぞきこんでいます。

新幹線が開通したせいでしょうか？　大宮だけでなく、このお店もとてもハイセンスな感じです。天井とカベには、鏡がはってあり、天井の灯にも格子が四角に組まれていて、ちょっと大人のふんいきです。でも、天井には万国旗がぶら下がっていたりして、意外とユニーク。

のりえちゃんが、やけにニコニコ、ホホを赤く染めているので、ひじでつつくとにやけた顔で、

「ここ、若い男の子たちばっかりだね。なんだか興奮してきちゃった」

ですって。いやだー、私までウキウキしてしまう。

店長のおじさまはみんなの人気者！　AMライフも人気者

その若い男の子達に混じって、少しお年を召した方が、（おや失礼）、ここの店長、平田さんでした。平田さんに少しお話を聞いてみましょう。

ミキ　ここは、まだ新しい感じですね。

平田　ええ、まだできて半年ちょっと、去年の九月にオープンしたばかり。大宮に数あるゲームセンターの中で一番新しいと思いますよ。

ミキ　白地に赤い細い線の格子の壁紙。とても明るくて清潔な感じですね。

平田　清潔という点では、いちばん気を使っているんですよ。ゲームをする時、画面に指紋なんてついているのはいやですからね。いつもきれいにふれています。

ミキ　（影の声）わあ、本当だ、（ちょうどアルバイトの男の子がぞうきんを手に、片方の手には住まいの法則を持って、テーブルからテーブルへと忙しく走り回っています）。

ミキ　その他には、どんな点を注意していますか？

平田　僕は、この世界を少しも知らずに入ったので、大変でした。今でもAMライフを読んで、ゲームに挑戦したりして勉強をしているんです。

ミキ　勉強家なんですね。

平田　いやあ、お客様に楽しく遊んでいただけるのが、一番ですからね。新しいゲーム機をどこに配置するかとか、新しいものをより早く導入するとか、いつもお客様の立場になって考えています。

ミキ　当り前のことなのに、最近は考えていないゲームセンターも多いようですね。

平田　当り前のことだけでなく、未成年者の喫煙は、即刻退場してもらうことにしていますしね。また子供たちの中で、ゲームに対するアイディアがあったら、いつでも引き出してやろうと思っていますよ。

常に、ゲームをする子供の立場になって考え、行動する平田さんは、ここに来るゲームマニアたちの人気者。エキサイティングサッカーに熱中している中学三年生の黒部芳之君いわく、

「ここは、おじさんがいいんだ。ゲームをしてると話しかけてくれたり、新しいゲーム機が入ると、ゲームについてくわしく教えてくれるんだ。それにポスターくれたり……」

この黒部君、実は、AMライフの読者で、このお店に来てAMライフを知ったそうで、「ためになることが出ているから」と。うれしくなっちゃうね。

ところで、このお店の壁には、小さな紙に大きな太い字で、各

ゲームのハイスコアが書かれ、貼られています。ここに来るゲームマニアたちは、この赤い文字のハイスコアをめざしてがんばっているのです。だって、ハイスコアを出すと、平田さんがジュースやお菓子をプレゼントしてくれるのです。

おやっ、またまたAMライフを買ってくれている男の子がいます。伊藤厚司君、ピカピカの高校一年生。去年の四月からAMライフを読んでくれたそうですが、本屋さんで見かけなくなってしまって困っていたそうです。ところが、たまたまここ、チャンピオンに寄って、AMライフを売っているのを発見。今日はAMライフを買いに来て、私達にバッタリ。

「新しいゲームの攻略法がのっているのがおもしろい」

と言う伊藤君、

「AMライフ主催のゲーム大会を開いてほしいな」

と力説しておりました。

さあて、お待ちかね、ゲーム挑戦コーナーでっす

おおー、スタッフが呼んでいます。恒例のゲームに挑戦のコーナー。

話題のリブル・ラブルです。のりえちゃんは、さっきから女性スタッフと熱中して、もうすごく熱くなっているのです。私は、波にのれずに、なにがなんだか少しもわかりません。

先ほどの伊藤君、私の方にまわって、無言でこうやるんだと教えてくれました。ゲームマニアの少年は、だいたいが無口で、照れ屋が多いけど、やさしいんだよね。

宝物を線で囲むだけなんだけど、なかなかうまくいかない。スタッフは「ほら、そうじゃないよ、右だよ右」などというのでどっちが右か左かわからなくなってしまうのです。レバーで矢印を動かすんですが。

〝うん、いいところ、そこだ！囲むんだ、いやーん〟なかなかドッキングしません。右と左、同時に動かすのは難しい。

のりえちゃんは、その名の通り、のりにのりまくって、前回のハイスコア三万点まで、あと少し。「ギャアー」とスゴイ声。家庭的なフロアだけに、この声に、みんな一せいにふりかえります。のりえちゃん、二九、二五〇点。ミキは……わあ、とても文字にできない恥ずかしさ……二、六〇〇点。消え入りそうです。

AMライファンの伊藤君が、お手本を。スケールが違いますね。赤と青の矢印を大きく画面いっぱいに動かして、あんまりあわてず、ゆうゆうとしたものです。さりげなく五二、一九〇点なんだもんね。さすが！

スタッフのすすめで、「VSテニス」の前に。NAOエキスポで挑戦して以来、この前に座るのは二度目です。サーブ、あれっ、フォルト。またダブルフォルト。何度やっても、サーブで、それより先に進みません。スタッフがあきれた顔で、私を見ています。思わず、

「実際のテニスならまあまあなんだけどなあ」

と負け惜しみを。

「チャンピオン」はとってもホットなゲームセンターなのです

ゲームに熱中している子供たちをあたたかい目で見ている平田さん、この仕事に入る前は、教育関係のアドバイザーをしていらっしゃったとか。

ミキ　教育的な面から見て、子供たちがゲームをすることって、どう思われますか？

平田　チャレンジ精神が教育にはいいと思います。それに、スポーツ精神にのっとったゲームなんかは、フェアプレー精神が養われますしね。

実際、見ていてもしつこくチャレンジし、機械の要領を早く覚え、テクニックを自分で発見する子の方が、成績もいいみたいですね。

ミキ　さすが、見るところが違いますね。ところで、これからどんなゲームセンターにしたいですか？

平田　親切、サービスをモットーとした、他のお店にない特色を持つお店にしたいですね。そして、より高いスコアをより多くの人に出してほしいですね。

こんなあたたかい平田さんの見守る中、みんなは、ゲームに熱中。ジュースやお菓子に囲まれて、家庭的なゲームセンター、「チャンピオン」。大宮の住吉通りにマッチしたゲームセンターでした。

ゲームセンター・チャンピオン　埼玉県大宮市宮町一の四の五　住吉通り　電話0486(44)9833

わ|が|街|の|ゲ|ー|マ|ー|2|

ローカル性を大切にしたゲームミニコミ誌を作り続けて三年目

小山祥之(18)

文／吉沢恭平

とっつぜ〜んですがあ、わが街のゲーマーの二回目なので〜すう。今回は、四国の徳島で、ＡＭＰなる愛好会をつくり、ひとりでアマチュアラインという会誌を発行している18才の小山祥之くん。ちょっと見ではあ、とてもゲーム狂とは見えないけどお、その実体は違うのでえすっ。

安さでピカイチ！しかし会員数が…

もともと、アマチュア無線の仲間が集まっていたのが、いつの間にか、ビデオゲームの愛好会になってしまったというのが、小山くんが代表のＡＭＰ。

「正式名は、徳島アミューズメントマシン・プレイ愛好会で、その略称がＡＭＰなんです。

でも、通称または愛称というのもあって、アミューズメント・マニアズ・パーティーともいうんです。

会員数は約四十名で、支部ネットワークは大阪と高松にありますし、奈良の吉野くんや福岡のＦＡＭ、高岡のＴａｍｐａなど、全国各地の同好会とも連絡をとったりして情報交換なども盛んにやっています」

となかなかに積極的。先日はＮＡＯエキスポにもやって来て、本誌ブースで情報交換をしたりの多忙ぶり。

ただひとりで作っている会誌・アマチュアライン（ＡＬ）での苦労話は、

「定期刊行で毎31日発行、つまり大の月が発行日なんです。一応隔月ということになりますが、小の月の末に増刊号を出して[illegible]ので、ほぼ月刊と同じで[illegible]

なるほど、一人[illegible]となると苦[illegible]

「[illegible]の内容と抱負を訊いてみよう。

「ビデオゲームに関しての説明及び攻略法、その他ゲームセンター紹介とかの情報が主です。

また、特長としては安さでピカイチなんだけど、会員が少なくて財政難なのが痛いんです。

でも、これからも、ビデオゲームについて多方面にわたった記事をどんどん載せていくつもりです。

他誌のように、メーカーなどとのかかわりをさけ、ミニコミ誌として、ローカル性を大切にします」

と、ちょっぴり他誌のメーカー偏重の批判も忘れない。一本筋のとおった小山くんらしい発言だ。

そして、その活動のために、[illegible]もっと会員を[illegible]

[illegible]
[illegible]
[illegible]

大自然のおくりもの!!

美容・保健・若返り・老化防止・スタミナ増強に……

若い時には考えもしなかった"老化"という言葉。実はすでに若い時からすでに目に見えない体力の老化現象は始まっているのです。若い時、活発であったはずの細胞の合成が、年とともにダウンし始め、老化は除々に進行するといわれています。

全ての人々に共通な「いつまでも若く、はつらつ生していたい」という願いに応えて健康食品販売センターは、皆さまに天然ビタミンE・FスタミンESをお送り致します。

リノール酸(ビタミンF)とガンマーオリザノールが多量に含まれており、タンパク質、ビタミン等の酸化とりわけ脂肪の酸化を防ぐといわれております。

人間の体を構成している細胞一根幹をなす大脳中枢、副腎皮質を始め、末々の細胞に至るまでに作用して、その酸化破壊を防ぎ、「老化」防止に優れた効果を発揮いたします。

その主なる効果としては血中コレステロールを低下させ、動脈硬化を防ぎ心筋梗塞、脳卒中の防止、血圧の正常化、血管の若返り、ガンの予防、腎の働きの調節、抗炎症リウマチの軽減、男子精子の産生、月経異常の改善etc。

☆お申し込み方法

料金は商品到着後、現金か為替で指定の場所にお支払い下さい。

お申し込み書	
定価6,500円を( )個、計	円
申込人住所	
TEL	
氏名(ふりがな)	

健康食品販売センター

〒107 東京都港区赤坂2-15-18 西山興業赤坂ビル503
TEL03(585)9301

読者が投稿できるうれしーページ

読者投稿による おれっちのゲーム攻略法

どんどこどんと限りなく続く"おれっちの攻略法"、今回はドクターミクロを井坂正洋クン(横浜市)、フォゾンを青木義明クン(西宮市)、の力作二本でお送りしますので感想を送って下さいネ。

(本誌では読者の投稿を待ってます。できれば原文で掲載できるもののほうがうれしーのだ。ま、このページ、いつもいってるよーに、マイコン雑誌のプログラムリストみたいなもの。力作を待ってるよン)

○ドクター・ミクロ

Dr.Micro 攻略法

How to play

サンリツ期待のキャラクターゲーム DR MICROですが 今ひとつでまわっていません。僕にはなかなかおもしろいと思えたゲームなので ひとつ ひとはだ脱いで全国的に宣伝してやろうと思い書きました。

1. あなたが動きまわる面には3パターンあり、3パターンめをクリアすると1パターンめにもどるが 難度があがる。(Donkey Kong などと同じ構成)

2. しかし 3パターンを5回 クリアすると(3×5=15面)まったく最初の面にもどってしまい 16面 = 1面と同じ難度となる(Pengoなどと同じしくみ)

3. 1パターンめは 画面のたからスタートし 画面右にあるVの形をしたものの のところまで 上へ下へと動いているエスカレーターを利用したどりつく。エスカレーターは自分で動かすことが できる。また画面右下から現われるメダカのようなモンスター(パンチを飛ばしてくる)は弾を射ってやっつけましょう。足のついたコップ(上から液を落としてくる)は右下から画面上に昇っていくときのみ射てる。

4. 2パターンめは 上のゴールにたどりつけばよい。モンスターを数匹やっつければゴールがあく。気泡にのると のった気泡が虹色にかがやき 一発弾を射つごとに気泡は小さくなり 四発でなくなる → 次の気泡に乗りうつる。パンチを飛ばしてくるモンスターにまたったり パンチにきたると死ぬ 一定時間ごとに幽霊のようにふわ〜と浮かんでいく動物をうつと高得点。

5. 3パターンめは上の方にいる(スタート地点を1階とすると5階)ロボットに 3階にあるピストルをとって弾を3発うちこめばいい。ロボットは2匹(2体?)いてそのうち1匹は難度があがると4階 3階にも下がってくる。なお途中 工場で生産している製品(せいひん)があるので ピストルをとるまではJUMP。ピストルをとってからは射ってください。ピストルとJUMPは同じボタンです。

6. 10万点までにあなたは2人増え あとはずっと5人でPLAYします

7. 謎が謎を呼ぶ ピストルとJUMP同じボタンですが、つまりピストルをとったらJUMPできなくなるという単純なことです。

◎ドクター・ミクロ

CHARACTER

絵 ネーム供にぼくがかってにかいたものですが実際画面を見ればなんとかわかってくれるでしょう。

絵	ネーム	得点	備考
	あなた	10万までに2人増え 1人しか増えない台もあるみたい はじめは3人	意味も無くヘアトホンをしている。
	メダカ	200～600 難度1つ上がると100pts UP	目がでかい
	コップ	100 pts	表情&かわいい
	ミジンコ	300～700 難度1つで100 pts UP	むすっとしてる
	荷物	Jump 150 ピストル200(難度最低) 難度1つで50 pts UP	
	ロボット ←あれは書(描)けん	3000～5000 難度1つで500pts UP	実物はもっとカッコイイ

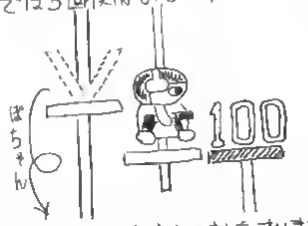
特別 システム

少し変わった得点システムなので説明します。

1 ゴールすると Time Bonus の他に次の Goal Bonus が入る

から移動できないメダカは仲間と屑車を始めます。2匹で2段なのは当然ですが3匹でも2段です。(2匹が重なっている)これはヤッつけると気持ちがいいのですが危険なのでやらない方がいいでしょう。

Vのエスカレーターに乗れば面クリアされますが難度があがるとタイミングが難かしいので Vの左のエスカレーターで下に巻ちるギリギリまで自分を右にして つまくタイミングをつかみ GOAL してください。おたすけ用は GOAL には利用できませんが普通のエスカレーターでは3回使用可能です。(巻ちても上のエスカレーターに飛べる)



あっところで Vを落とすとそれも得点になるんです。忘れてましたすいません やはり GOAL BONUS と同じ得点だったと思います。それに GOAL して Vが下に巻ちるときに メダカを道連れにすると 1000 pts です。さらに Vを巻とせば自動的に右のエスカレーターに移り上へと登って行きますが Vのエスカレーターから右のエスカレーターに飛び移る時ピストルが射てるのです。だからそこにコップが来ていれば 100 pts 入ります。

なお Vのエスカレーターのところを メダカが登っていくときパンチ(白いもの)が伸び縮みします(どーゆー日本語だ?)がそれに当たると死ぬので Vの左のエスカレーターにいる時や 自分の隣に メダカが来たときは注意していただきたい。

もひとつおまけに この面には点稼ぎパターンがあります。左から4番目のエスカレーターで コップとメダカを射ちまくってください。ただしコップを射つと コップが乗っているエスカレーターが数ドットずつ上に上がるので あまりうえに行ったらあきらめて面クリアしましょう。

※エスカレーター とは上に行ったり下がったりしている台のことで どっちかというと エレベーターといったほうがいいでしょうね。やはり。

パターン2

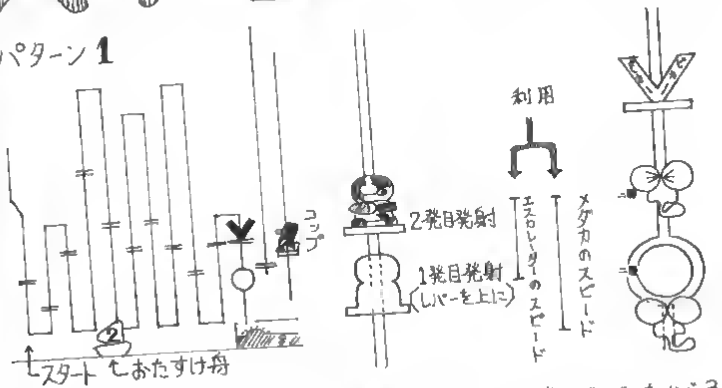
2パターン目の画面構成は左図のとおりです。左の側面に3つ 右の側面に3つあるのは扇風機で、風をおくってきたりします。上には左側に Dr Micro そのんがいて赤い玉を管から巻としてきます。(パターン1では コップに夜を送いで巻とさせている)また 下にあるビーカー

難度	1	2	3	4	5
パターン1	2000	2500	3000	3500	4000
パターン2	3000	3500	4000	4500	5000
パターン3	4000	4500	5000	5500	6000

2 パターン2ではBONUS ANIMALがあり それぞれ
その面をクリアした時のGOAL BONUSの得点が入る
ペンギン → ゾウ → パンダ → カバ(たぶん) → タコ

パターン別攻略法

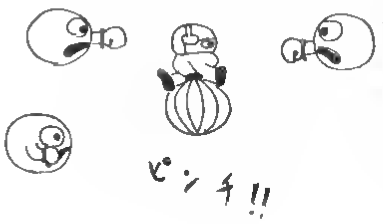
パターン1



画面上には全部で13のエスカレーターがあり スタートは左端からで右から3つめの丸がついているところのエスカレーターには∨が置いてあります。さらにこのエスカレーターには右下のガラス容器からメダカが登ってきます。このパターンを無死で乗り切るには∨のエスカレーターを上昇中のメダカを、スタート地点(遠距離)から∨の左のエスカレーター(近距離)の間で正確に射てるようにすることが大切です。難度が上がるとメダカもどんどんでてきますので 射ち残すと画面中3匹 4匹と現れ パンチが飛び交いパニックとなってしまいます。そういうことにならないよう きれいに射ち落としてください。メダカの上昇速度がエスカレーターの速度より速いのを利用して 予想より早めに弾を射って、はずれた場合はレバーを上にヤりながら弾を射ち ちょっと追いついてきたメダカに弾が当たるようにするとうまく射つことができます。少しわかりにくい日本語を書いてしまいましたが これはけっこう役にたつと思いますので納得してください。また、右から4番目のエスカレーターにあなたが乗って メダカ達を射たないと∨のエスカレーターの左の壁からはあなたの乗る気泡が右からは敵のミジンコがでてきます。(敵のミジンコはパンゴのスノービーに似ている)ミジンコに当たったり ミジンコの射つパンチに当たったりすると死にます。(Bonus Animalに当たって死なよー)

攻略法としては 気泡やミジンコ ANIMALの出現を予想して てっとりばやく弾を射ちこんでしまえばよいのです。気泡は逃してもいいですが ミジンコは出現後はお早めにお射ち下さい。ミジンコを射ち残さないことと同時に 射ち残した場合でも自分がミジンコにはさまれないよう に(右と左にミジンコがいるということ)気をつけましょう。画面の左半分から右の方向に攻撃するのが良いでしょう。その利由(わけ・理由だ)は上述のこととともう1つあり それは右半分の画面にいるとき 自分の気泡が捕くなって(四発弾を射つ)下に落ちた場合 左の気泡が発生する管までたどりつくのが当然の行動ですが 自分と気泡発生管の間にミジンコがいる場合があります。そうなるとパンチを射たれると絶体死んでしまいます。だから左半分から右半分の画面へ攻撃するのが安全なのです。

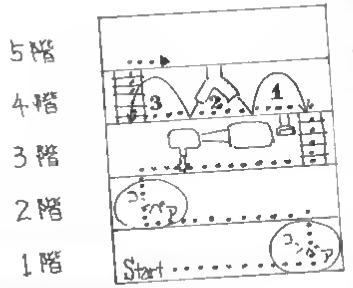
BONUS ANIMALは絶体射とう!



BUG NEWS

この面では自分の乗っている気泡を自分で割ってしまうというBugがあります。するとあなたは透明な気泡に乗っていることになります。気泡への乗りかえを発生管の近くでやっていると時より起きるようです。(今まで6~7回あった)

パターン3



パターン3の画面構成は左図のとおりで難度が変わっても 左の画面構成は変わりません。難度が変わると1階 2階のコンベアの構成や 1~4階の床の上を流れてくる荷物の出方等が変わります。また、2体居る敵ロボットが 難度があがると3階まで降りてきます。図中の・・・・・はあなたのルートですが 各階でのあなたの進行方向とは逆に床が一定のスピードで動いています。つまり荷物はその床にのっかっているだけなのです。

話を下から進めていきます。1階~2階までに2回コンベアを使いますが これはさほど難

◎ドクター・ミクロ

かしいものではなく すぐに慣れるでしょう。た

だ 階にたどりつく瞬間がややタイミングがとりにくい程度でしょう。これ

は一段下のコンベアで、コンベアと逆の方向に細かくレバーを動かしながら荷物の通

り過ぎるのを待って そしてJUMPしてくれれば楽にクリアできます。ここで2階から

3階へ上がるためのコンベアで しべルがあがり3階にロボットが降りてくるよ

うになると注意しなければならないことがあります。3階で右から左へロボットが歩い

て来て、通り過ぎるのを上述のように一段下のコンベアで待っているとします。そして自分

の上をロボットが通り過ぎたのに安心して まだ3階の左端にロボットがいるのに

3階に上がってしまうと ロボットは突然反転してあなたを攻撃して来るからです。

非常に接近しているし 突然のことなので 死ぬことが多いので注意しましょう。ま、

ここ以外ではロボットに殺されるという所は(気をつけてやれば)別にありません。

ところで コンベアの付近にはラジカセが置いてあり 1000 pts ですが これ

は見捨てた方が安全です。行ったきりもどってこれなくなってしまったり(タイミング が

難かしい)します。3階では定期的に姿を出してる機械があり、これも単純なので簡

単にクリアできます。その前にピストルをJUMPして取りましょう。3階から4階に

行くには これこそ本当のエスカレーターを使用します。Donkey Kong の50m

のハシゴのように 定期的に上に上がったり 下に下がったりしていて、下に下

がっている時には乗れません。上に上がり出した時、その場に行けばひとりで

に乗れます。この場所はちょっと難かしく レバーをうまくつかわないと死にます。

4階では赤い球のようなものが5弾んでいます。それがエスカレーターの降り

口の所まで弾んでくるのでそこが難かしいのです。ここをクリアするには エス

カレーターを上下に細かく動かし球が消えた瞬間にレバーを上にし、4

階の床面より頭の上が出たぐらいなったらすかさず左にレバーをやり、床を

左に進んで下さい。このPointは 左にレバーをめいっぱいやっても上の

位置でなら下に落ちないことを利用したもので、これが心配な人や、いやな

人は球がエスカレーターの左半分程度にしかとどかないのを利用し、右半分か

らあがって、4階の右端に一回とどまり、すきを見て左に進んでください。

とにかくどちらの方法をとるにしても1にたどりついた後は2まで行か

ねばなりません。これはやはりレバーを左に細かく動かしタイミングを見ていき

に進んでください としか書けません。ここは注意をしなければなりません。慣れれば

2から3へは 1から2まで これれば特に難かしいものではなく、慣れれば

1から4階左端のエスカレーターまで ノン ストップでいける時もあり

ます。なお 3から4階左端のエスカレーターへ行く時注意することは エスカレー

ターへたどりついた時 エスカレーターが下に下がっていたりすることのないよ

うにすることです。エスカレーターに乗るのは 左半分から乗りましょう。右半分

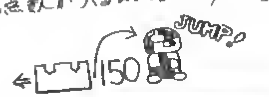
には球がとどきますから。そして5階!! 難度が低い場合はここで2体の

ロボットに3発ずつ球を射ち込み 難度が上がっている場合は5階にく

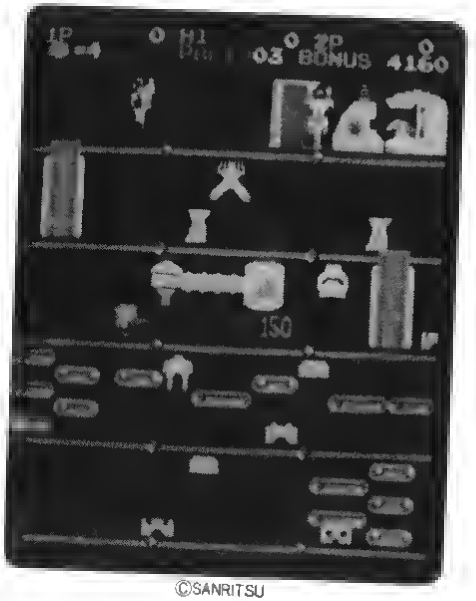
るまでに 1体はたおしてる場合が多いので 残りのロボットに射ち込んで

面クリア!!

- 難度最高の場合 始まりと同時(どうじ)にJUMPしなければならない のでボクンとしてない こと。
- エスカレーターの操作は慎重に(特に3階から4階への)
- 床の動いてるのと同じ方向に進むのはいいが 進みすぎて荷物に追いついて死ぬことがないように、
- コンベアから落ちても死なないが、下に荷物が落ると死ぬので難かしい
- コンベアを飛ぶ時は下の荷物にも気を配ること。(気配りのすすめ)
- ロボットはロケットパンチを飛ばしてくるよ!
- 荷物は上を飛びこさなくても ギリギリの近い所から遠のいてJUMP!(バーレン)
- ロボットを2体やっつけると自分が銃を持つ(?)ようになるでもがある。なんかおもしろくないなー



END



©SANRITSU

フォゾン

NAMCO.CO.

1000万点への道

1 正しい遊び方

- ケミックを操作して画面中央のFormationの
  と同じように、モレックを結合させるゲームです。
- 敵は最高8個あるアトミックで分裂したり
  合体したりして攻撃します。
- アトミックからはα線とβ線が放出され
  モレックを破壊します。
- モレックはボタンを押せば分離します。
- 3ステップで1ワールドです！ワールドクリア
  ごとにチャレンジングステージがあります。
- ワールド2以後には1UPモレックが出現
  し！ケミックと結合すると反撃できます。

ケミック

モレック

アトミック

α線

β線

2 1000万点のために大切なこと

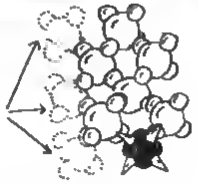
- モレックを結合すると30点ですが、同じ色で
  結合していくと得点は30×2、30×4、30×8、
  と倍々になっていき、30×128の次は4000
  です。以後はずっと4000ですが、残りモレック
  が4個以下になるとモレックは分離しても
  増えません。

モレックの数	POINTS	
1個	30×	30
2	×2	60
3	×4	120
4	×8	240
5	×16	480
6	×32	960
7	×64	1920
8	×128	3840
9		4000
10		4000

3 基本パターンと準備

このパターンはワールド1のステップ3を
使うので ステップ1・2は はやめに
クリアしましょう。そしてステップ3に
なったら はやめに全部のモレックを
分離します 次に同色のモレックで
右図の形を作ります。(なるべく左下
から現われる緑色がよい)

テク①
その他の色のモレックは 結合 たがいち
に分離をします。すると次の色の
モレックが出ますので 目的の色の
モレックが出るまで これをくり返し
ましょう 出る順は 青→赤→黄→ピンク
→緑です。



4 秘技 4000pts

形ができたら画面の一番下で待ち
ます。一番下なら合体しているアト
ミックになるかもしれません。
テク①も使い 緑が出るのを待ちます
緑が出たら先頭の位置に結合
させます。この位置なら7個目なのに
4000ptsが出ます。他の場所なら
30×128になってしまいます。4000
が出たらすぐに分離させましょう
しかし壁にくっついて分離させると
違ったモレックが分離してしまう
ことがあるので気をつけてください。
少なくとも25000をねらえば
1000万点です。(あか抜いてみんなの点)

5 アトミックのよけ方

しかし敵も多分なくはありません 分裂も
だんだんと大きくなっていきます
音がなり アトミックが中央に寄ったら、
分裂です ケミックを一番下にして、
分裂にそなえます 分裂までは ケミック
を動かさずに！分裂した瞬間に
よけましょう アトミックは あみだくじ
ケミックをぬって分裂するので この
方法が効果的です。また ガル
ザカートみたいな アトミックは 落ちつけ
ば簡単によけられますが、α線には
細心の注意をはらって下さい。

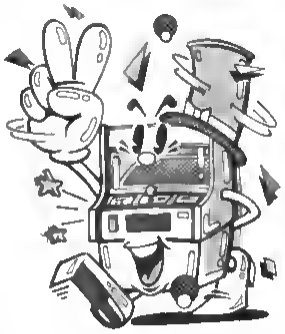
6 最後に…

この方法なら、初めての人でも
2-3回で50万点はいくでしょう。
しかし1000万点には 多大な時間
体力 気力 根性 がいるでしょう。また
見ていても面白くないのでよく考え
てからやりましょう!!
では GOOD-LUCK!

by. CANARY

©NAMCO

ナムコ ベストテン&アンケート



ゴールデンウイークも、海や山へ行けないキミに贈るピコ・ピコ・ズン・ズンのベスト10だよー。新顔も続々登場。

■注目ゲーム

今月の推選ゲームは、ナムコ期待のニューゲーム“ギャプラス”だ。

ナムコお得意のハイスピードスペース戦闘ゲームで、ギャラガのパートIIといったところだが、ただのパートIIというだけではないのが、さすがナムコでいつものように色々なアイディアが盛りこまれている。

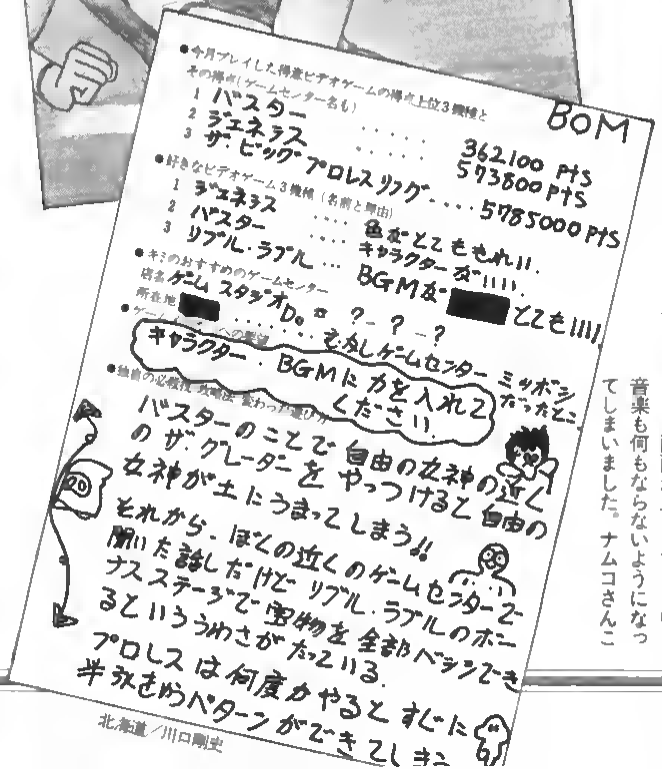
またナムコ旋風が巻き起こるか!?

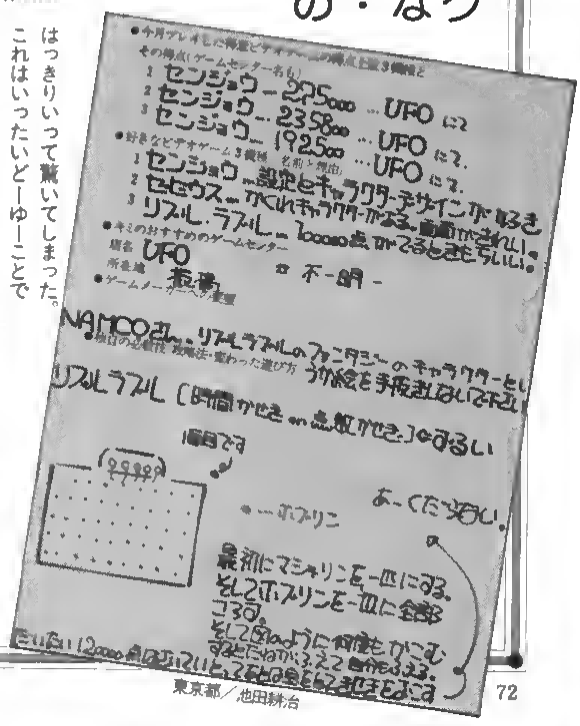
■ゲーム・メーカーへの要望

●僕はMAPPYですごい体験をした。ニャームコのかくれているターゲットを取って千点のプラカードが出た瞬間HURRYが来たのだが、HURRYが行き終ってから動いたら、なんと!! 千点のプラカードを引きずって行くではないか! 僕はびっくりいって驚いてしまった。これはいったいどーゆーことですか、ぜひ教えて下さい。

山形県／藤井光輝

●ナムコのリブルラブルなんだけれども、ちょうどぼくの場合では、右下の画面にチェンジャーが出てきそうになった時、チェンジャーの上の辺で、パシンしたら画面が止まってしまい、音楽も何もならないようになってしまいました。ナムコさんこ





HIT GAME BEST TEN 月間ヒットゲー

AMライフが足で集め

れは、バグなんでしょうか教えて下さい。　岐阜県／杉山重幸

●ハイパーオリンピック、マリオブラザーズのように、同時に複数で遊べるゲームを作ってほしい。　秋田県／沢木康隆

■必殺技&攻略法

●ミスターバイキングの攻略法
①爆弾は、あまりつかわずに建物を破壊するのにつかう。
②池からネッシーがでてくるので、その少し前ぐらいには武器はつかわずにとっておいてネッシーにぶつける。
③最後の所は、時間をかけてゆっくりやればチャンスがくる。　千葉県／岩本武弘

●リブルラブルのミステリーアイテムを発見したぞ。ゲームに夢中でどんな形してたか忘れたけど、とにかくそれを囲むと今まで茶色だった土地が全部もと

月間ヒットゲーム・ベストテン

ランク(先月)	ゲーム名	メーカー名
1 (-)	パンチアウト	任天堂
2 (2)	VSテニス	任天堂
3 (1)	10ヤードファイト	アイレム
4 (3)	マッハ3	タイトー
5 (-)	ミスターバイキング	セガ
6 (-)	ボン・ジャック	テーカン
7 (6)	リブル・ラブル	ナムコ
8 (-)	ワイルドライド	ユニバーサル
9 (5)	エキサイティングサッカー	アルファ電子
10 (-)	ザビガ	データイースト

(4月1日 都内ゲームセンター調)

◎ベスト5を独断と偏見で分析

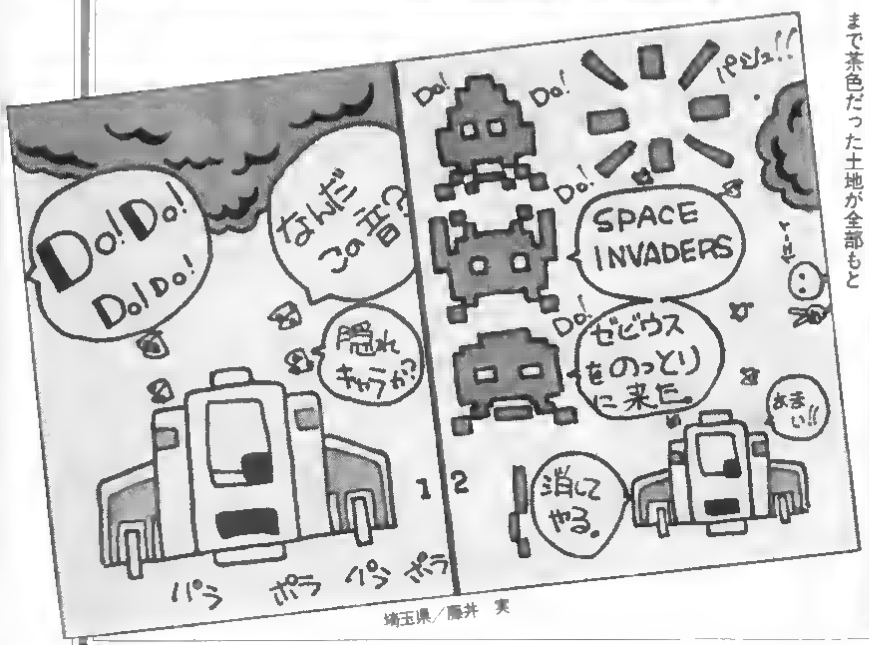
1 パンチアウト
●圏外から一挙に一位、サウンドといいグラフィックといいリアルに出来ているので、かなりの迫力がある！プレイしていると、自然に体が動いてしまうというのも動きがリアルだからだろう。

2 VSテニス
●先月に引き続き二位を守った、これは筐体の目新らしさたけではなく、やはりゲームのおもしろさがあるからなのだろうと、納得。

3 10ヤードファイト
●ここまでのゲームは三つとも、スポーツゲームである、やはりスポーツゲームというのは、万人に愛けるようだ。

4 マッハ3
●一歩後退してしまった。レーザーディスクのゲームは、発売してすぐには人気が高いが少しするとあきられてしまうという傾向があるが、このゲームの場合はどうか。

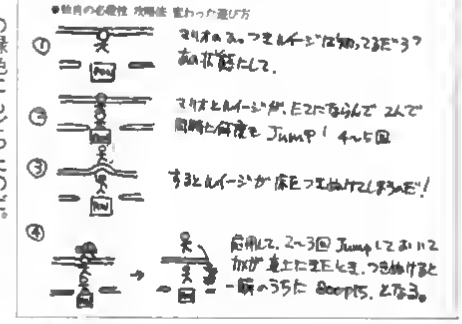
5 ミスターバイキング
●軽快なサウンドに乗って初登場、ゲーム画面を見るとつ、プレイしたくなってしまうゲームで赤丸付で上昇中。



埼玉県／藤井　実

HIT GAME BEST TEN

●今月プレイした得意ビデオゲームの得点上位3機種とその得点(ゲームセンター名も)
1 Bubble Bobble 1470万回 70/06/6
2 サイオン(SCION) 近所のAVENUEで 20700点
3 源平討魔伝 6400万点 セットアップ時の方向が良い
●好きなビデオゲーム3機種(名前と理由)
1 SCION(メチャオモロ NAOショーで自己ベスト!)
2 STINGER(最初のゲームセンターでやってやみつき)
3 PULSER(なつかしい やりたい)
●キミのおすすめのゲームセンター
店名 ?
所在地 自宅のごんのすけ坂の歩道橋の所の店
●ゲームメーカーへの要望
サイオンのひみつをばらせ!!
●独自の必殺技・攻略法・変わった遊び方



東京都／山口義英

●今月プレイした得意ビデオゲームの得点上位3機種とその得点(ゲームセンター名も)
1 MAPPY 120130(キットー新宿)
2 ミスターパイキング 94170(デラックス池袋店)
3 プロレス(ファミコン版!) 110500(大塚にあるやつにビビー)
●好きなビデオゲーム3機種(名前と理由)
1 DISCS of TRON(とにかくやってたのしい)(Bally MIDWAY)
2 DONKEY KONG(昔よく遊んでかえるキョーフ!)(Nintendo)
3 ミスターパイキング(スコアにこだわりのゲームにやっつけられた)
番外 STAR WARS(はやい!!!)(ATARI)
●キミのおすすめのゲームセンター
店名 ?
所在地 藤沢駅南口6F(かながわ県立図書館ビルの中にある)
●ゲームメーカーへの要望
ハニーのスカートをビーカがめくりリプルラプルのキャラ数にを作って!
「ピーンのスカートをビーカがめくりリプルラプルのキャラ数にを作って!」
●独自の必殺技・攻略法・変わった遊び方
殺しかたのてびき
・ミスターパイキング→スクロールする画面なので障害物に隠れてついたら一番下で死ぬ
Mr.DO!→ボタンを押したままジェットコースターに乗ってる
・ファミコンに何度も書いてないが、テーブル全体を50円以下
黒もどんどん入れて、古いものは20円にしておくというんでいし。みんなも藤沢に行ったら南口の通路橋の上から下をのぞいてみよう!必ずみつかるよ!
ダンラダン!
パシン!

東京都／植村 良

いけど、まずパイルドライバーを二回、ブレーンバスターを一回、そしてコブラツイストをかけると、相手はギブアップをするんだよ、さらにうまくゆくとボーナスは一万五千点はいるぜ。

新潟県／小島健朗

●ベンゴのダイヤモンドブロック一個で相手が生まれた瞬間と、ダイヤモンドでつぶした瞬間に、そのダイヤモンドに、ベンゴが入るとダイヤモンドが消えてしまう。

大田区／進藤進一

●ポールポジションIIの秘技コーナー。まずTESTコースを選びスタートします。最初にH-でスタートし、210→250kmまでスピードをだして、次にすぐLOWにして安全運転をしながら一周回り(この時一回でも爆発すると終わりです)、そうして一周目を入った時すぐH-にもどします。それで確実にもう二周目に突入します。そうして入ったら二万四千点で予選を通過できます。これはビッグなお知らせです。みんな、やってみよう!

大阪府／奥田雄治

●サ・ビッグプロレスリングでバイオレンス・シーザーシニアが乱入してきたときに、やられる前にリングにのぼると、バイオレンス・シーザーシニアが消えてしまう。

群馬県／相沢勝義

●トップローラーで、ボートを横からのり、レバーを下げたままだと、ボートが速くなり高得点が楽々とれる。

東京都／三谷心里

●ヒッププロレスリングでの場外での攻撃の仕方は、相手を場外に落とした時に、自分が九秒たってからおりていき鉄柱攻撃をする。

兵庫県／安部秀俊

●今月プレイした得意ビデオゲームの得点上位3機種とその得点(ゲームセンター名も)
1 リラル・ララル 最高:24回(36面) 点数なんどーでもいいのだ
2 マッピー EVERY付 365万点 (1面に戻ったところでやめた)
3 スーパーゼビウス 30万点(仮性あの難しさは!!)
●好きなビデオゲーム3機種(名前と理由)
1 リラル・ララルはBGMとキャラクターがなかわいい!これっきゃない
2 10ヤードファイトはやったことないけど音声が好きです
3 マッピーはなぜか今だに好きです
●キミのおすすめのゲームセンター
店名 ベーたんないでよ!
所在地
●ゲームメーカーへの要望
ドラゴンズレアのようなアニメもんを作ってほしい
●独自の必殺技・攻略法・変わった遊び方
・マッピーの6000×2が1200点というのはウソだ!
ぼくは何回もやってみたが、1つの面では動くなない。つまり1000点しか入ってないのだ。ウソつき!
・LIBBLE RABBLEの MYSTIC ITEMだよー
金の四つ葉のクローバー(最初の地点に戻る)
なぶと(全面パシンされて土管も元に戻る。植物も残る!)
・SEASON40の図
この中にはボラリンやキラーがいっこないので安全地帯である

北海道／山崎 拓

ゲームバフ、ゲームフリークたちのために

AM LIFE

アミューズメントライフ

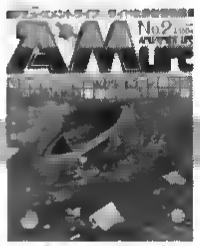
バックナンバー紹介&申込み方法

定期購読もご利用下さい。

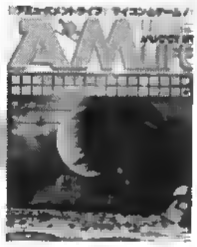
（6ヵ月-3,300円・1年-6,600円）

創刊号から第16号までのAMライフをお求めになりたい方は、欲しい号数を明記のうえ1部あたり定価550円分の切手を同封して、当社へお送りください。なお送料はサービスします。

ビデオゲーム大集合／ハントゲームぜーんぶ見せちゃう／川島恵ちゃんフロントラインで大雪崩etc



ディオラマのすべて　面白ビデオゲームほりおこし　倉田まり子、スペースゲーム・ズーム909にGO／etc



なぜか今、ゴジラなのだ／NEWビデオゲーム大解剖／ゲームファンタジアで大白熱／水野きみこチャンetc

読者参加＝ゲーム大好き少年／ビデオゲーム新製品／ゲーム大好き少女になっちゃった＝中山美紀ちゃんetc

東京ディズニーランドへ行ったよわ／NEWビデオゲーム紹介／ビデオゲームに大熱中＝小出広美ちゃんetc.

ポケバイに夢中熱中／ビデオゲームスクリーン／ミライヤで未来体験＝木元ゆう子ちゃん／興奮ゲームの震源地・タイトー

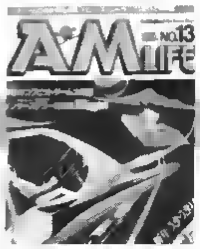
ハイフラントに下キノ＝徳丸純子ちゃん／ゲーム大好き少年・渋谷ゲームファンタジア　興奮ゲームの震源地・ナムコ

思わず興奮／安田純子ちゃん／神戸のゲーム少年登場／NEWゲームがズラリ勢揃い／興奮ゲームの震源地・データイースト

トントでキャラクターを描いてみよう／レーザーグランプリでレーサー気分／思い出のビデオゲーム／興奮ゲームの震源地・セガ

ミスタートウVSユニコーンはおもしろいよっ！／第2回アミューズメントマシンショー開催／興奮ゲームの震源地・コナミ

ぼくらゲームどわいすき人間（高岡）／図解で迫るこれがゲーム機だ！／読者のハガキ大集合／興奮ゲームの震源地・ニチブツ



コクピットゲーム大集合　立体特集ハイパーオリンピック／読者参加ゲームラリー／手作り筐体が自慢／ナムコ社長にインタビュー

リブル・ラブルの奇跡のものかたり／これが究極ゲームだ!?／ゲーム体験ギャル・萩野目洋子／ロボットフェスティバルに潜入

エキサイティングゲーム特集／枠にはまってビンゴゲームで／われっちの攻略法マリオブラザーズ／DECO社長にインタビュー

てっかいゲームランド84NAQエキスポ／コミカル&ファニーゲーム／上月景正氏に聞く／ゲーム専用ビデオゲームマシン紹介

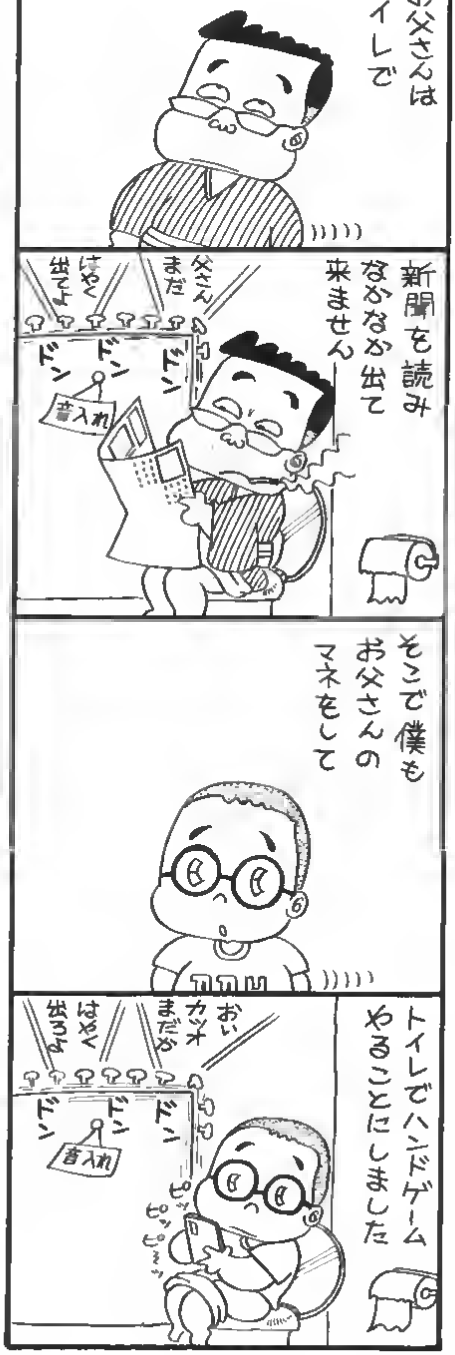
AMライフは毎月末日発売でーす。 定価550円

〒162 東京都新宿区下宮比町15－924
㈱アミューズメントライフ・バックナンバー係

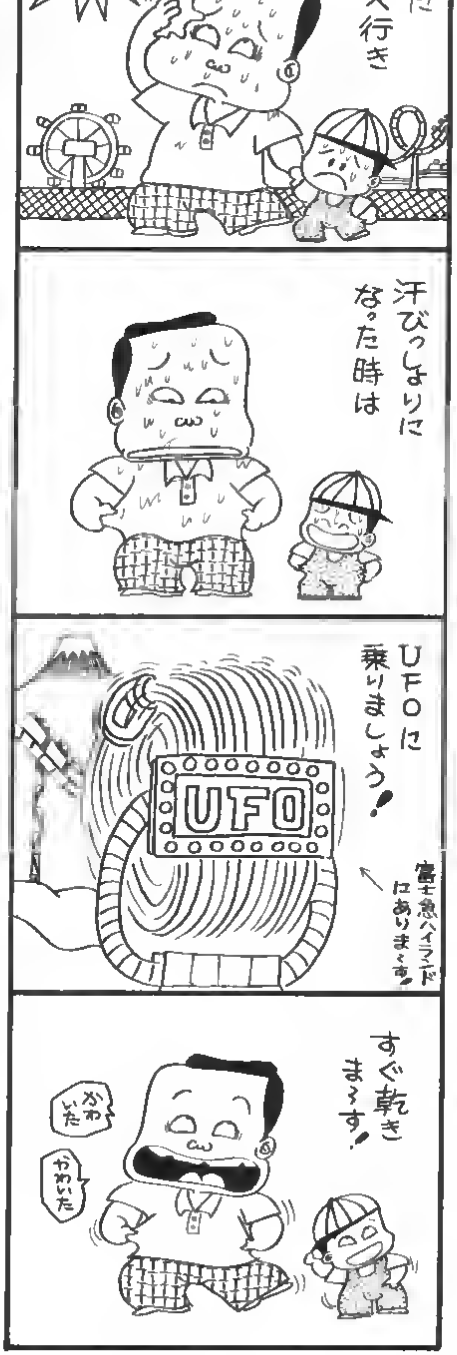
●最近、バックナンバーの要望が多く　各号とも残り部数が少なくなっております。また　品切れの際はご容赦くださ

マイコンくん 古川〜朗

朝のトイレ



汗をかいたら

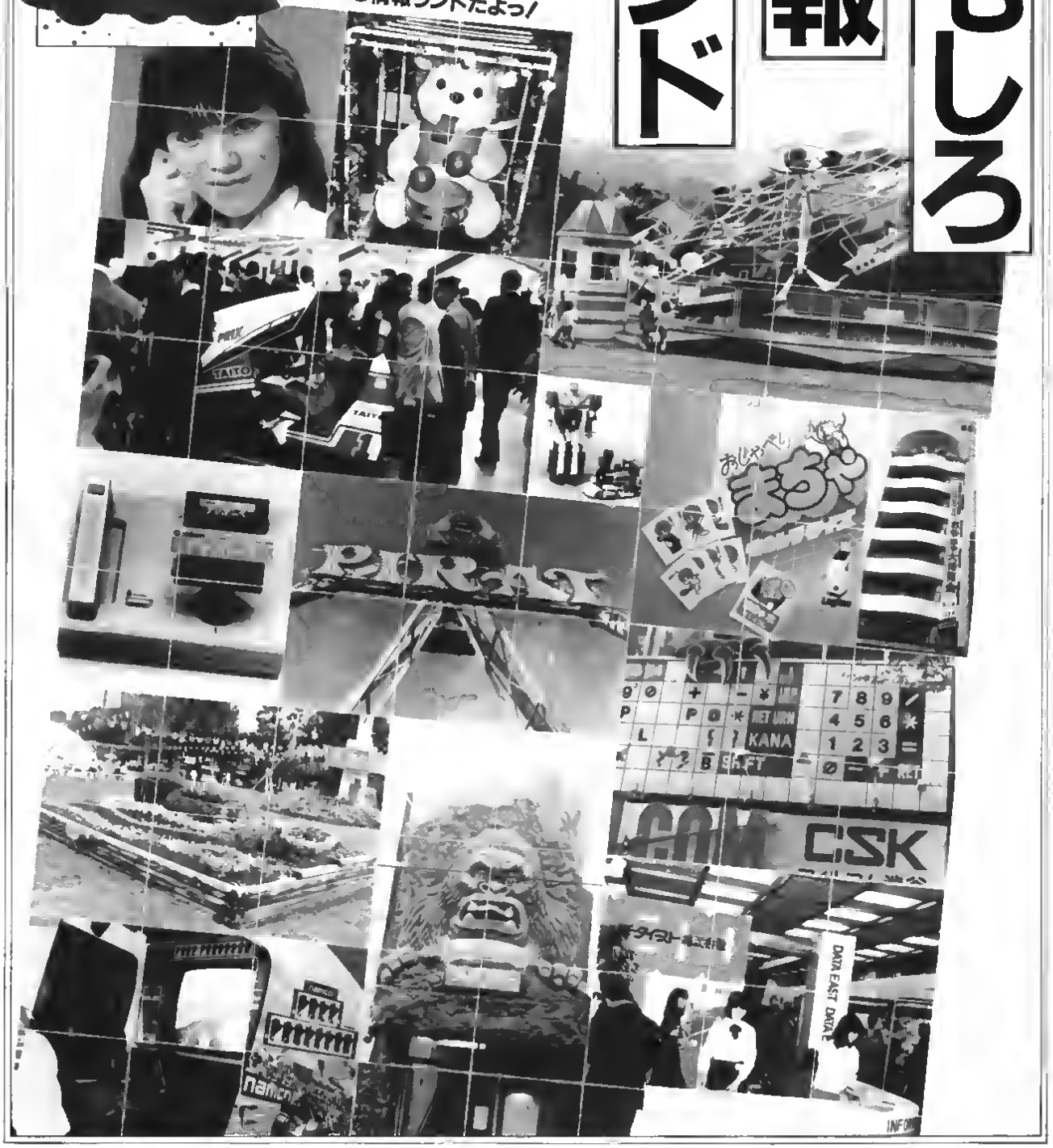


ボケたバアちゃん？

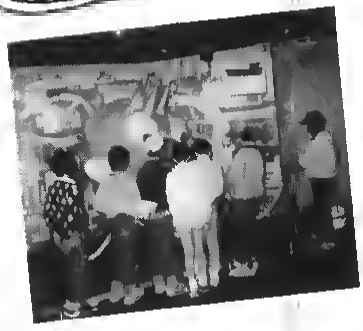
おもしろ情報ランド

AMUSEMENT FORUM

なんでもかんでもつめこんだ
最新情報がめいっぱい
おもしろ情報ランドだよっ!



「マイコンピュータ・84」



今年も東京・大手町の電気通信科学館で、「マイコンピュータ・84」が開かれている。

これは、コンピュータやINSのネットワークを広く一般の人達に理解してもらうために、電気通信科学館（☎03・241・8080）が主催しているものである。

出展内容としては、マイコンロボット（高さ約二メートルの空気膜ロボットで、ロボットがクイズを出してそれに答えると、ロボットが反応して躰を動かすというもの）、マイコンミュージック（リクエストメニューから選んだ曲を好みの楽器で電子音楽が演奏する）、光ファイバーオブジェ（数十万本のプラスチックファイバーを使用した龍の造形とハープを持った美女の壁状平面の造形）やマイコンゲーム（ロードランナーやクレイジー・ボールなど）AVテレホン（INSの各種端末機器をそろえてプリンター、TV電話などができる）といったようなものが展示してあった。

このマイコンピュータ展の他にも電気通信科学館には、おもしろくてためになるものがいっぱいある。

どでっかいスリルのマシーンに乗ってみよう!!

世界最大の絶叫・フライング・パイレーツ（としまえん）

構想9年、総工費がなんと15億円という、世界最大の絶叫マシーンが、4月28日に豊島園に登場した。

地上45メートルから、時速75キロものスピードで急転降下すれば、そこは無重力の世界。落差が大きいだけに、スリル感はケタはずれ。今までのバイレーツは一隻で50人程度乗れるものが最大級だった。しかしこのスーパー・マシーンは二隻。嵐の海でスレ違うときの迫力はブッタマゲーション。

全長20メートル、幅4.5メートルの船体は、一隻に10座席に列で120人。二隻で240人もの乗客が2分20秒のブラーンブラーン体験できるというシロモノ。

高さ45メートル、最大傾斜60度のスイングに、キミは耐えられるだろーか。

プレゼント（アイレム）

AMUSEMENT FORUM

スペインのおもしろゲームを、㈱ユニエンタープライズが国内で販売。

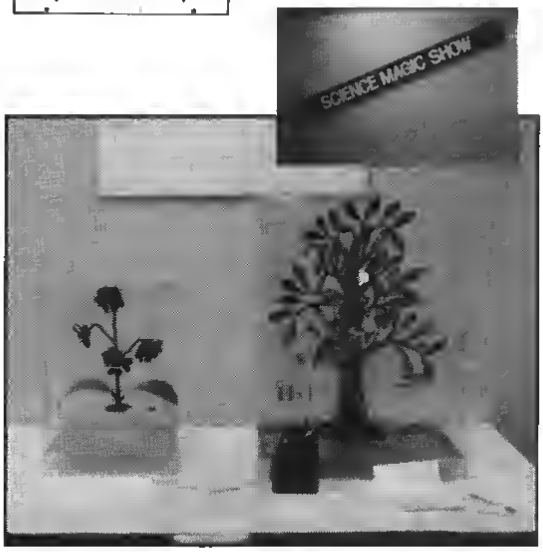
ユニエンタープライズは、四月六日にホテルニューオータニのエグゼクティブ・ラウンジにおいて、スペインのテクフレ㈱と、ビデオゲーム「ホールランド」のスペインを除く世界各国における製造及び販売に伴う総ての権利を取得した。

この「ホールランド」を、販売するにあたってユニエンタープライズでは、特別キャンペーンとしてキャラクター商品の発売（キーホルダー、Tシャツ、ウォーターグラスセット）と、「ホールランド」の国大冒険（ホールランドはどこの国にあるかをハガキで応募してもらい、一番多かった国に応募者を招待する）という企画が始まります。

キャンペーン期間は、二回に分かれていて、一回目は五月一日から六月三十日まで、二回目は七月一日から八月三十一日までという予定になっている。

「ホールランド」というゲームについては、スペイン人の考えたアニメグラフィックと、テンポのいいサウンドのキャラクターのゲームで、かなり期待のもてそうなゲームだ。

サイエンスマジックショー



去る3月24日から4月一日まで東京・竹橋の科学技術館で、サイエンスマジックショーが開かれた。

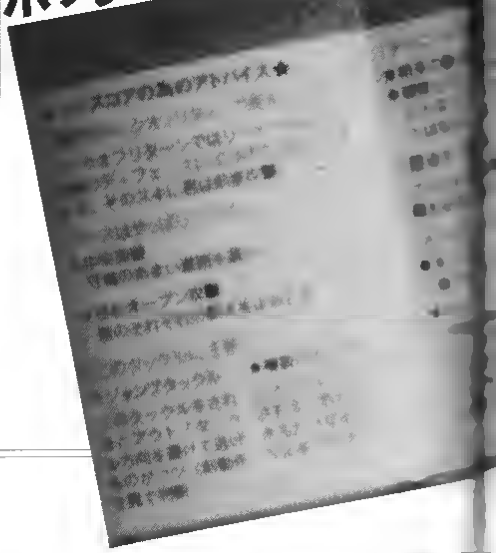
これは、新しい素材や技術を解りやすくそしておもしろく見せてくれるもので、マジックと名はついていても、ただ不思議な現象だというだけで終わるのではなく、科学技術の裏づけの上に立って解説されていた。

テーマには、紙、繊維、金属やガラス、プラスチックなどからユニークな食べものまで七つ。

その中から少し紹介すると、水につけても破れない紙、燃えない背広、形状記憶合金、電気を通すガラス、磁石に吸いつく液体など不思議なものばかりで、見に来ていた親子連れもびっくりというような光景がみられた。

新技術や新素材などは、私たちの生活にたくさんとりいれられて利用されているが、その性質などを知っているという人はめったにいないので、こういう機会を作ることは大変有意義なのではないかと思う。

アメフトのポケットブックを10名に

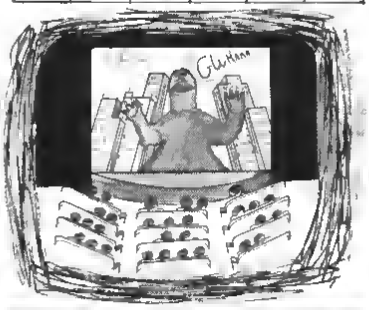


10ヤードファイト、VS10ヤードファイトで、限りなくスポーツゲームファンを沸かせてくれているアイレムから、"アメフト賛歌"を読者10名にプレゼント。

メタルの表紙に、アコーディオン式の豆本のおもて側（実はどっちが表か裏かわからない）にはアメリカンフットボールの豆知識が12ページ。うら側12ページは10ヤード、VS10ヤードのHOW TO PLAYが親切に書かれている。

チラリ内容を——。君は見たか？ 幻のドツキアイ。男の闘いがヒート、爆発すればこうなるのだ。まさに極限に達した士気のすさまじいぶつかり合いだ！ ボカ、ボカ。この他にも、これだけは知ってほしい、これで君もテクニシャン、フットボールの歴史などなど、アメラグに関する話題も一杯。

この一冊を持ったキミは、もうアメフトの世界から抜け出せなくなってしまうかも。迷クオーターバックに拍手！



AMライフ 誌上ロードショー

竹上次郎

たったのしーいゴールデンウイークだから、えいがもたのしく観ちゃおうぜい

■ロンリーウェイ

奇跡のドラマ。ここに若者の青春があった——感動に涙はつきものだ

——孤独、貧困、失意、悲しみ、そして差別。これらの想像を絶する境遇に加え、社会はビリーに人間らしく生きることさえ許さなかった。

だがビリーは生きた。故郷サウス・ダコタの美しい山野を駆け抜ける強靱な足と、運命の闇に灯されたかけがえのない愛を支えに、彼は生き抜いた。

そしてついに、ビリーは1964年の東京オリンピックを目指して、無謀ともいえる挑戦に出るのだった。

苛酷な運命に立ち向かい、走ることで人生を切り拓いていったビリーの愛と苦闘。それは奇跡としかいいようのない、魂の勝利なのだ——。

実在の一万メートルランナー、ビリー・ミルズか、苦難を乗り越えて、東京オリンピックで世紀の逆転優勝を果たすまでの感動の物語。

製作／アイラ・イングランダー、監督／ドナルド・エベレット、出演／ロビー・ベンソン、パット・ヒングル、クローディア・クロン他。

東宝東和提供

■カメレオンマン

ウディ・アレンのおもしろおかしい世界が——

ウディ・アレン扮するゼリグは、〝人間カメレオン〟と異名をとるほど、周囲の環境に簡単に順応して、バチカンの枢機卿、ヒトラーの側近、小説家、黒人ミュージシャンと何にでも変身してしまう特異体質の持ち主。

しかも、自分の意志とは全く関係なく変身してしまうことがあるという始末の悪さだ。

舞台を1920年代にし、20年代のニューフィルムを引用して実在の人物を登場させるなどパロディとしては最高。

ボケぐあいから、キズまでも入れるあたりはさすがウディ・アレン。

ベーブ・ルース、ルー・ゲーリック、ヒトラーなどと同列にゼリグが現われると、ついゼリグが実在したような錯覚にとらわれてしまう、なぜか知的なコメディだ。

主演のウディ・アレンは監督・脚本も。共演はミア・ファーロー。

ワーナー映画

■海燕ジョーの奇跡

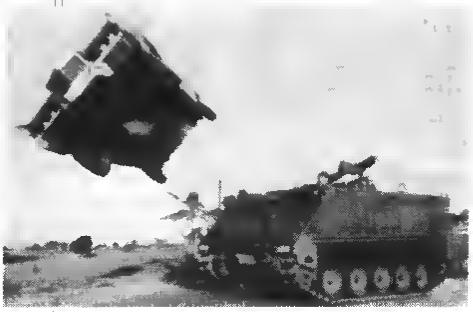
追いつめられ閉ざされた青春が、脱出口を求めて、いま翔ぶ！

直木賞作家、佐木隆三が、昭和54年に発表、沖縄で実際に起きた事件を徹底的に取材し構成した、法の外に生きる男たちのダイナミックな暴力を背景に、海燕ジョーと仇名された主人公の青春を描いた傑作を、藤田敏八監督がスケールを大きく映像に。

――親友の復讐のため暴力団の首領を射殺した沖縄の青年ヤクザ・ジョーは、島から島を転々と逃亡し、数奇な運命に弄ばれるようにして東シナ海を漁船に乗り継いで、実の父親が生きているというフィリピンのマニラに辿り着いた。

ジョーの逃亡を救った恋人の陽子も、沖縄から彼を追ってやってきた。

束の間、ジョーは幸福を手に入れたかのように見えたが――。



■スカーフェイス

興奮と戦慄のアクション巨篇。アル・パチーノの魅力が爆発!!

一九八〇年、春。キューバはカーター政権の圧力下、マリエル・ハーバーを開港した。そして、亡命を希望する何千人ものキューバ人かアメリカへと出発した。

彼等はアメリカン・トリームをその手につかむために渡って来たのだった。

そんな中に、スカーフェイスとあだ名されるトニー・モンタナ（アル・パチーノ）かいた。

彼の野望と情熱は、夢を現実に変え、自由競争が最強の武器となる国・アメリカに白い粉コカインの一大帝国を築きあげた――。

マフィア抗争とそのファミリーの限りない愛を描いた、コッポラファーザーから早くも12年。男の野望と壮烈なアクションと共にエキサイティングな大作の登場だ。

最大の見せ場は、やはりクライマックスシーン。最愛の女と妻を失ったモンタナに襲いかかる組織の殺し屋たち。それを、M16マシンガンで迎え討つモンタナ。

銃弾の雨かふりそそぐ中で王立ちとなり、マンガンを撃つ場面はバイオレンスの極致。その凄まじいまでの暴力描写のため、全米に一大センセーションをまき起こしたのだ。

監督はサスペンス・ノンストーリー映画の第一人者ブライアン・デ・パルマ。音楽に、フラメンコ・ダンスのノヨルノオ・モロダー。製作・ーチン・フレングマン。

ユニバーサル映画

主演は時任三郎、藤谷美和子。他に田中邦衛、原田芳雄、清水健太郎、三船敏郎と多彩。

新しい青春ハードボイルドの世界が、熱い衝撃をまきおこす。

松竹富士／三船プロ提携作品

松竹富士配給

■スター80

悲劇のヒロインに何が起こったか!?

1980年8月14日、"プレイボーイ"誌のプレイメート・オブ・ザ・イヤーに選ばれた美しい金髪グラマー女性が、衝撃的な死をとげ、アメリカ芸能界に一大センセーションをまき起こした。

彼女の名はドロシー・ストラッテン。カナダのバンクーバー出身のモデルだったが、80年度のプレイボーイ誌プレイメートに選出され、ハリウッドに招かれてグラマー女優として華々しいスターの道をスタートした矢先、嫉妬に狂った夫に射殺されたのだった。

この美人モデル殺人事件は、単に三面記事としてのスキャンダラスな猟奇事件にすぎなかったのか、いったい彼女の悲劇的な死のかげには何が？　鬼才ボブ・フォッシー監督が意欲的に取り組んだ注目作。

本年度アカデミー賞の最有力候補にあげられている。

ヒロインには、いまいちばんナウいマリエル・ヘミングウェイ。ワーナー映画

■成龍拳

ジャッキー・チェンの魅力がたっぷりの大型時代活劇ロマン!!

回転、カーフ・フラス・チャンチャンバラハラの活劇は、ジャッキーの持ち味がたっぷり。

――その夜、中国・江岳地帯にある砦では宴が開かれていた。宴が終って客の帰ったあと、付近を荒らし回っている盗賊団が襲来し戦いが始まった。

しかし、多勢に無勢。死闘の果てに砦は全滅。小雷（ジャオレイージノキー）の父も母も犠牲となってしまった。

父や母を殺された若者が、その仇・盗賊団の首領に裏われたり、自の子を宿している恋人／保護を頼んだ親友の裏切りに会いその決着をつけるため特訓をし、ついに死闘をくり広げる。娯楽性豊かな作品。

東映配給

AMUSEMENT FORUM

■化粧

三姉妹がそれぞれに奏でる愛と生のアラベスク！

日本人の心のふるさと・京都を舞台に、絢爛とくりひろげられる三人姉妹の、華麗で哀歓に満ちた人生模様。女性映画だが、男の映像は見の価値は充分。

原作は渡辺淳一の同名小説で、二〇〇部を超えるベストセラーとなっている。

京都の老舗料亭・萬乃屋の美人の誉れ高い三人姉妹……

がいた。

頼子は東京へ出て銀座のクラブのママとなったが、双子の姉を自殺に追いやった男に怨みを抱いていた。そして自立の道を歩んでいく中で愛を見失う。

里子は結婚して若女将として京都の店を継いだ。しかし妻子ある男と恋におち、その愛を貫こうとする。

また末娘・槙子は東京の女子大で奔放な日々を送っていたが生まれ育った環境への反撥か、に足を踏みはずす。

京都の四季が移り変わる中で三人三様の愛が生まれ、そして消えていく。

原作の、現代を積極的に生きる女たちの鮮かな描写と、京都の伝統的な美しさと微妙な感覚の世界をみごとに映像としたのは池広一夫監督。

キャストは松坂慶子、池上季実子、和由布子、京マチ子、柄本明ほか。

手描き友禅や西陣つづれ帯など日本最高の着物がスクリーンを彩るのも見もの。

■魔女卵

ロックに魅了された少女の青春グラフィティ

——三上レイは16才。期末テストが終わって、仲間の二人といつもの喫茶店でダベっていた。店内では、堕胎カンパやつまらない話がひしめきあっていた。

三人はキタからミナミへ行き、東京から来た三人連れの男たちと南港へとドライブに出た。

そこで三人は男たちにツッコミされそうになった。危いところでバイクに乗ったサブという男に助けられた。男からもらった名刺の店を訪ねると、そこには大介率いる"ブルー・サンダース"のヘビーメタルが轟いていた。

レイは、汗をとばして演奏する大介に心をひかれていった——。

今までの少女非行物とは、ひと味違った趣きの作品だ。

シンナー、バイク、売春などの風俗描写を大胆にとり入れ、若者たちの"生"の実態ととり組んだ、ヘビー・ロック・ムービー。

ロックに魅せられ、ロックを自覚的に生きていく少女に新人の渡辺祐子。その他新鮮味があふれた新人が大挙出演し、画面を盛りあげている。

監督はオン・ザ・ロードなどで真才ぶりを発揮した和泉聖治。

製作／ブルミエインターナショナル

東映配給

ニューシングルに、
ゲームサウンドのおサラを加えて、
ちょびっと多目の
DISK情報室ですよ～ん！

最近のム・ス・メ／小出広美

かなり色っぽくなってCFに登場したりの広美ちゃんの、事務所移籍第一弾は、乗りやすいリズムの最近のム・ス・メ。作詞がSHOW、作曲は郷ひろみの一連のサウンドでおなじみの小杉保夫、アレンジに若草恵と強力。歌唱の確かな広美ちゃんならではの節まわしなど聞かせどころもスタンバイ　5月5日のリリース。

サザン・ウインド　中森明菜

前作よりはリズムっぽくなって、明菜の声とサウンドがぴったりとマッチしている。スローな曲より、やや軽快なテンポで走っていくほうが明菜の持ち味、イメージが表現できるよう。南風の中、海岸の白いチェアーに腰かけて足を組んでる、妙に色っぽい明菜が想像できるキミはすっかりアキナのトリコ。B面の夢遊かもグッド。

都会人／沢田聖子

歌のうまさには定評のある聖子ちゃんが、軽やかなテンポで女の子の失恋の悲しさをサラリと唄っている。少し投げやりな歌い方で、都会に生きる恋人たちの心情を表現しているのがなぜか自分にオーバーラップできるのがいいのかも知れない。B面の"思いちがい"は聖子ちゃんの作曲。やさしさがたっぷりとあるじっくりと聞ける曲だ

ロマンスは熱いうちに　麻倉未稀

今、いちばんポップなシンガー・麻倉未稀のニューシングルは、とってもダンサブルなサウンドの"ロマンスは熱いうちに"。セクシーボイスがどかんとはじける。レコードを買わなくても、ちょっぴりなら、焼酎SUNのCMソングとして流れているのを聞くことはできるけれど、じっくりと聴くならおサラは必要。熱いうちにゼヒ。

恋は御知合い　松居直美

ヤングひょうきん歌手No.1でなおかつ、歌はそんじょそこらの歌手よりぐーんとお上手な直美ちゃんのニューシングルは、TVまんが・どうして物語のテーマ曲。コミカルな歌は"あなたのすてきなお尻"なんておもしろいフレーズがあったりで楽しさは目いっぱい　恋は御知合い　じゃなくって"お尻合い"ってのがいーたいらしーいのだ。

稲妻パラダイス／堀ちえみ

夏に向けて、われらがちえみのキュートな曲がやって来た。濡れたTシャツのフレーズに胸キュン必至。それにしてもいつまでもデビュー当時の雰囲気を残していてくれるので、ファンとしては少しもの足りないという声もチラホラ。ま、そんな人にはB面がおすすめ。ドラマ出演で自信を深めたのか、歌が一段とうまくなって期待大。

11号で巻頭、そして今号で再び巻頭に登場した女性デュオ・ジェラシーのまきとまさみの二人に、ひょうきん顔？　の編集長がいんたびゅう。周囲の人のべっ視を受けながら、話ははずんで……。

ひょうきんいんたびゅう

大人のメルヘンを歌うデュオ

ゲスト　ジェラシー(歌手/バップ)

ヒゲ　やあ、ずいぶんガンバっているみたい。

（といいつつ、マイクロカセットをテーブルの上に置いてスイッチを入れたのに合わせて）

まき　（急にテレコに向かって）あー、あっ。二曲目の愛の湖まろしくお願いします。

ヒゲ　ひょうきんさは全然変わってないんだね。

まさみ　ずーっとこうなんですよ、明るいというか……。

まき　この二曲目で、わたしたちの方向性が決まったんです。

ヒゲ　というと、これからはどんな歌で？

まさみ　大人のメルヘンです。

（と、隣りでまきちゃんが、再びテレコに向かって）

まき　大人のメルヘン。少し大き目の字で書いてください。

ヒゲ　メルヘンてどんな字書くの？

（お互いに乗りすぎの気味で）

まき　わたしたちは決してアイドルではないので、同世代の女性に同じような心理状況を伝えるような詞の内容でメロディはカラオケで歌っていただけるような曲ですね。

（といいつつ、取材ノートに大人のメルヘンが大きく書いてあるかをのぞき込んだりしている）

ヒゲ　聞いてもらうというより歌ってもらえる曲ってことだ。

まさみ　歌謡曲の路線になると思うんですけどね。

ヒゲ　まきちゃんも、最近は歌謡曲を聞くようになったんだ。

まき　そうですよ。もう、勉強しました。二人の大阪とか、なにわ恋しぐれとか、カラオケで唄っちゃいますよ。

　演歌のフィーリングにはいまいちなじめないんですけど。表面的につくろう技術がついたりなんかして……。

ヒゲ　まさみちゃんがまきちゃんに影響されたってことは？

まさみ　わたし、ロックって今まで知らなかったけど、彼女がデビノト・ボウイが来るからっていえば聴きにいくし。

まき　無理やり連れてってるのよね、ライブハウスとかに。

まさみ　そういう意味で幅が広がって来たような気がしますね。

ヒゲ　では、デュエットして、今のところは成功だ。

二人　ええ、今のところは。

ヒゲ　（少しトーンダウンした二人に）ところでケンカなんかする？

まさみ　ええ、つまらないことで。

まき　しょっちゅうですよ。

ヒゲ　男のことで？

二人　そんなの全くないですよ。

まき　わたしたち、疲れて来たり、お腹がすいたりしたらほんとにつまらないことでケンカになるんです。私の食べようと思ったお菓子をとったとか。

まさみ　だから、何か食べ物買うときでも、必ず〝わたし○○買うけど〟って聞くんです。

ヒゲ　二人とも平和なんだなあ、ホント。

（なぜか、ただダベっただけで終わってしまい、テープには、曲名と大人のメルヘンという フレーズだけが大きく録音されていた）

《トモダチの関係／森尾由美》

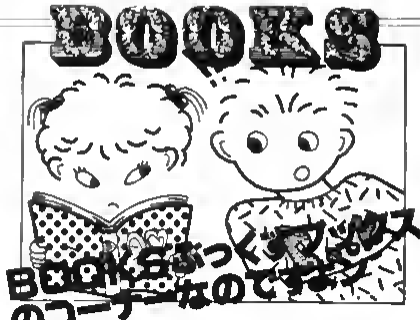
可憐でかわゆい由美ちゃんのニューシングルは、ちょこっと大人びた女の子の心を唄うトモダチの関係。リズミカルな曲にハスキーっぽい声が五重丸。今、由美ちゃんのドリーミンセットプレゼント第一弾として、五千人に直写真入りマクラカバーが当たるキャンペーン実施中。ジャケットの応募券を切りとって送ってしまったりするのだ。

《ファースト・デイト／岡田有希子》

〝はじめまして〟と、4月25日にデビューしたプリンセスが岡田有希子ちゃん。〝スター誕生〟決戦大会チャンピオンだけあって、歌は確か。フルーツパフェどわい好き少女のデビュー・シングルは〝ファースト・デイト〟だ。初めてのデイトに胸ワクワクしている女の子の感情がめいっぱい。感じるヴォーカルの誕生にご注目！

VIDEO GAME MUSIC　ナムコ&細野晴臣

お待たあ、というより、よーやっと出ました——って感じでリリースされたのが、ナムコゴ自慢のゲームサウンド。元YMOの細野晴臣編曲で、ゲームセンターでは聞けないゲームサウンドが全10曲。曲目はゼビウス、ボスコニアン、パックマン、フォゾン、マッピー、リブラブル、ポールポジションなど、ナムコファンならずともなみだ涙。



読書って、かるーく読めるほうがいいんだよね

アメリカ雑学クイズ

楽しみながら、アメリカがまるかじりできる雑学クイズが二百問。

正解率を50～60パーセントに設定してあるので、二問に一問が正解なら上々の出来と自己診断ができるそうだ。

ところどころに挿入されているエッセイのおもしろさもなかなか。

キミには次のクエスチョンは解けるかな？

●ずる休み対策にある高校が採用したものは何か？ ①ロボット②少林寺③罰金●スカッとさわやかなあの清涼飲料水コカ・コーラが他とちがうのはシロップの成分にある。ではいったい何種類の成分が含まれているのか？ ①4②14③40●普通サイズのハンバーガーで一番大きいのはどの会社のもの？（ただしアメリカの場合）①マクドナルド社②バーガー・キング社③ウエンディ社――この他97問は買ってみるっきゃないよ。

（答は95ページ）

井上篤夫／竹書房／七八〇円

おもしろすぎるぜプロ野球

選手達には読ませられないホンネとウラ話がどっさりの、おもしろすぎる一冊。

勝たねばならない長嶋に残された三つの道。ワースト解説者はだれだ？ 帽子の中におしっこをしたクレージー・ライト。野球選手は馬鹿が多い。本当に原稿を書ける評論家は？

など、関係者が読んだら目をムキたくなるような内容がメいっぱい。また、英語をしゃべれない通訳達といったコラムがあったりで、プロ野球に関する知識が深くなることうけあい。

大リーグ通の日本人と日本野球通のアメリカ人による、かなり過激な野球談義がおもしろすぎてしまうのダ。

池井優・R.ホワイティング／グロビュー社／六八〇円

パンツの穴① 学園バラエティ編

少年には刺激を！ 大人には郷愁を！ と題して、雑誌BOMB連載のパンツの穴が一冊の本に、そしてさらに映画にも。これは、2ミリから13センチメートルほどの文学なのダ。

内容は、青春のまったただなかに、誰もが体験した恥ずかしきドジドジ体験のオモシロ話。

学園バラエティ編というだけあって、朝礼から一時間目、二時間目……と六時間目まで、そして補習としてカラフル学園パンツ・ショー。

とれもこれも、抱腹絶倒の投書ばかりで軽いのなんの。おまけに本もワラ半紙使用で軽いのなんの。それがまた良かったりしちゃうのだけど……。

ボム／特別編集／学研／五八〇円

②ローカル代表恥さらし編もおもしろさは刺激的！

いじわるフォーカス

おなじみフォーカスのおしまいのページに、狂告の時代、ってのがあるのをご存知？

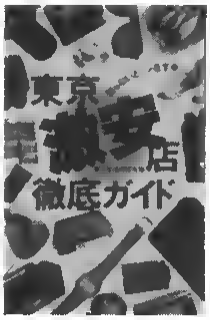
そう、コラージュでパロっている唯一おもしろいページだ。このページを作っているメンバーが、最高にノソて一冊の本にしたのがこの本。

サブタイトルは〝パロディカメラ、写真はホントを写さないコトもある。――ってわけで作った写真が、原田知世や薬師丸ひろ子のパンチラに石川ひとみのオッパイ丸ダシなど芸術的スケベカメラ。その他に政治的意味を持たせたパロカメと、ページをめくるたびに感動？で全身が震えてしまってしまう。

フォーカスファン、カメラファン、イタズラ心たっぷりのパロディストにおススメ。

4K&S／日本文芸社／七八〇円

東京激安店徹底ガイド



花の東京でしぶとく生きる現代人の必読書――ってのがサブについている実用ガイドブック。

ま、知らなけりゃ定価で買って満足だけど、知ってりゃかなりトクする安売り情報ってわけだ。カメラは新宿価格、スキー楽器はお茶の水価格、電化製品なら秋葉原価格ぐらいは誰でも知ってるが、その他にもアナ場はいっぱい。

とにかく知らないとソンをすることがこの本でわかってしまうのだからして。

東京生活研究会／双葉社／七五〇円

AMUSEMENT FORUM

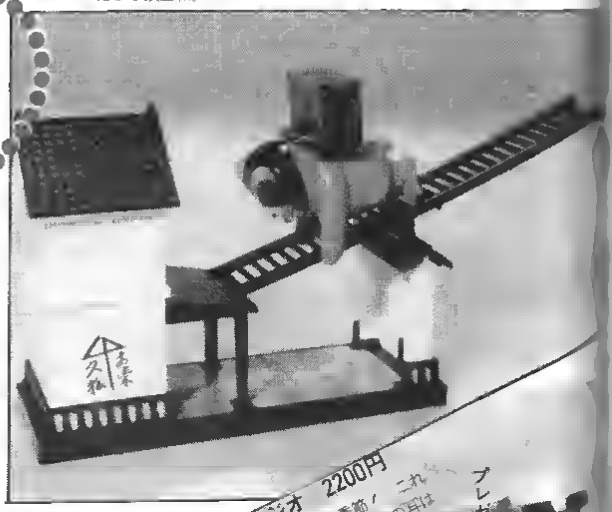
FUNNY GOODS & PRESENTS

by王様のアイディア

ポカポカ陽気に誘われて、おもしろグッズもゾロゾロと。欲しいプレゼントをめっけたら送るっきゃないヨ!!

○コミカルバンク　まぬけドロ　1000円

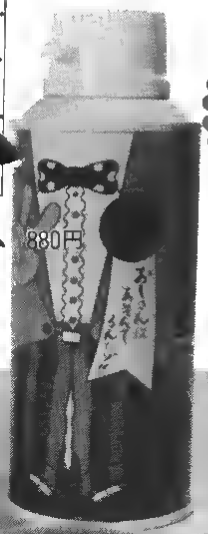
★お金を背負った、まぬけなドロボーがハシゴを上って行くと　。動きを楽しみながらお金がたまる頂金箱。



○ミラクルカラーフォーム

★ピンクの細かい泡で、キミの創造性を生かして好きなものを作っちゃおう！

880円



○フォルクスワーゲン・トイレットペーパーカバー　1,980円

★車大好き人間のキミにノ　イレの中ではキミもワーゲンのオーナー!?

プレゼント10名

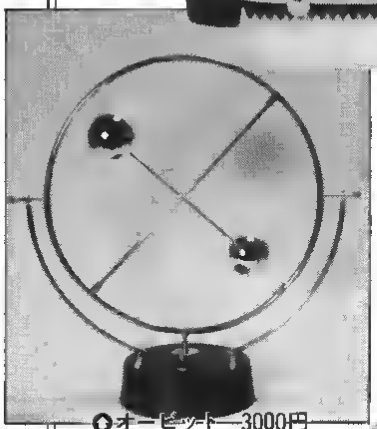
ミニラジオ　2200円

★しばい上手野球の季節！　これさえあればどこでもキミの庭は野球場。

プレゼント5名

○おしゃべり灰皿　2800円

★タバコを吸うたびに、キソーイー言が　。お父さんに禁煙をさせたい親孝行のキミに！



○プチカクタス　800円

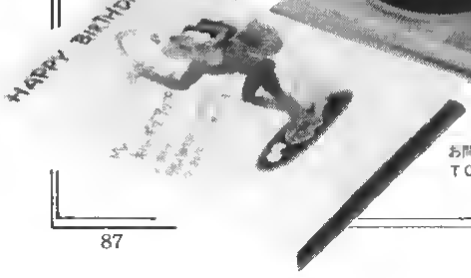
★キミの机にも緑を！　サボテンなのでズボラなキミでもたま　に水をやるだけでOK。

○オービット　3000円

★部屋のアクセサリーに。じっと見ているとキミの心はいつしか異次元の世界へ!?

○おしゃべりカード　500円

★あのコの誕生日は　そしてはけましのお便りに　ードを同　このコードフ　ーが!?

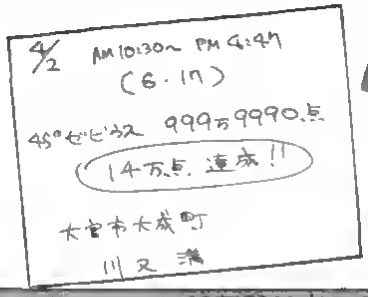


お問合せは、東京都品川区西五反田７の22の17
ＴＯＣヒル３Ｆ　王様のアイディア☎03(494)4475一宣伝

王様のアイディア

全国のハイスコア速報

今月のハイスコア



今月もやって来ましたハイスコア、このページを見ているとその地方の特色というものが出ていて、おもしろいと感じるのは僕だけだろうか。

マッハ3	38万7500点	AWA
ボールポジションII	6万6030点	リミテット
ザ・ビッグプロレスリング	505万5350点	BUC
ザビガ	54万5669点	CRX
スターウォーズ	4502万0594点	TON
リブル・ラブル	24回	艶姿月光娘
バスター	17万3580点	風林火山
エキサイティングサッカー	63万0480点	KGB

●金沢/ビッグキャロット　3月25日調べ

リブル・ラブル	539万5130点	早の正樹
ドラゴンズレア	49万0602点	中金クン
スクラムトライ	99万9990点	星野高志
エクセリオン	122万2800点	大給邦彦
10ヤードファイト	38万9550点	SHOKO
スターウォーズ	4454万4445点	宮田　浩
フォゾン	1億0006万6540点	三谷&有田
スーパーゼビウス	112万2680点	有田クン
ボールポジションII	6万4850点	西橋倫治
フードサイト	294万5900点	三宅しのぶ
エキサイティングサッカー	42万0590点	青田クン

●東京 ナムコゲームプラティック高田馬場店　3月25日調べ

マッハ3	13万4300点	ERI
パラレルターン	14万9500点	小林クン
シーファイターポセイドン	9万6620点	飯島クン
スピードアタック	22万6300点	高橋クン
スターウォーズ	11万8472点	佐藤クン
レグルス	9万6690点	池田クン
ジェネシス	18万7700点	富田クン
ピット&ラン	11万6810点	村上クン

●東京/ジョイプラザ・ダービー　3月25日調べ

ボールポジション	6万6170点	中山雅貴
MAPPY	114万3150点	山崎　拓
スターウォーズ	2543万8762点	弥左繁晴
エクセリオン	107万5400点	浜田正弘
ハイパーオリンピック	345万6800点	佐々木義久
リブル・ラブル	225万2610点	中川　剛
ザ・ビッグプロレスリング	123万9700点	弥左繁晴
10ヤードファイト	17万6550点	川上正義
スタープレイザー	148万5550点	橋谷正廣
TX-1	26万1170点	弥左繁晴

●札幌/ナムコプレイシティ キャロット琴似店　3月25日調べ

エクセリオン	136万7800点	川島クン
ザビガ	89万7672点	川島クン
エキサイティングサッカー	32万2130点	奥野クン
ザ・ビッグプロレスリング	217万6450点	玉田クン
ハイパーオリンピック	417万0320点	阿部クン
バスター	1000万点	常川クン
10ヤードファイト	20万3850点	安孫子クン
スワット	35万7150点	川島クン
センジョー	258万3300点	浜村クン
レグルス	41万7730点	川島クン
ミスターバイキング	35万1510点	川島クン
ピット&ラン	11万9180点	長南クン
スクラムトライ	53万6960点	岡部クン
ミスターDoワイルドライド	8万6022点	川島クン
ジェネシス	1952万7819点	川島クン
サイオン	31万2050点	川島クン
ゼビウス	1000万点	川島クン
MAPPY	1000万点	浜村クン
リブル・ラブル	1000万点	川島クン

●山形/ジャック&ベティー　3月25日調べ

ハイスコアラー大募集

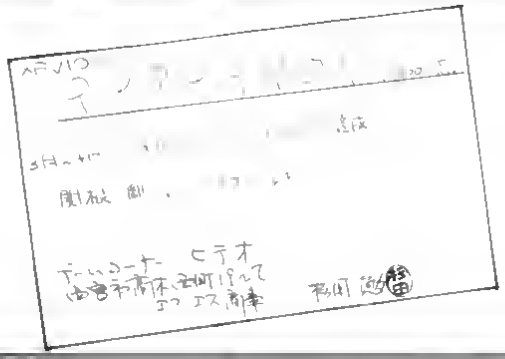
みんなあハイスコアを出したゲームがあったら、バンバン応募してくれよな！できたらキミの写真も一緒に、全国に顔を広めるチャンスだよ。

それぞれの宛先に住所・氏名・年齢・職業・電話番号と共に

〔ゼビウス1000万点大募集〕
※いつ、どこのゲームセンターで達成したか、またできたら証明になるものを一緒にして、編集部ゼビウス係まで。

〔ハイスコアラー大募集〕
※ハイスコアを出したゲーム名、ハイスコア。
※スコアの証明になるもの。
※ゲームセンター名（住所・電話番号）を編集ハイスコアラー係まで。

〔キミの町のゲームセンターを、AMライフに載せちゃおうぜ！〕
※ゲームセンターの名前と電話番号を書いて、編集部情報部員係までそれぞれ送ってね。宛先は9ページを参照。



D-DAY	109万1350点	川西クン
タックスキャン	70万0100点	山城クン
ゼビウス	358万4380点	福島クン
スピードアタック	25万7400点	BBC
ノバ2001	61万5610点	福島クン
サイオン	22万5300点	松田クン
ミスターバイキング	14万1660点	小沢クン
ハイパーオリンピック	192万2840点	K. I
ポールポジションII	9万0160点	K. I
エキサイティングサッカー	34万6800点	北山クン
エクセリオン	121万6100点	細井クン
ビッグプロレスリング	399万2550点	今クン
エレベータアクション	12万0050点	石原クン
10ヤードファイト	56万4000点	M. K
リブル・ラブル	133万5990点	BBC
ミスターDoVSユニコーン	49万8860点	小泉クン

●大阪 ゲームセンター"パサディナ" 3月25日調べ

ミスターDoワイルドライド	7万0523点	笠井クン
スピードアタック	14万5650点	宮脇クン
エキサイティングサッカー	28万4850点	石井クン
ジェネシス	583万9400点	陶クン
リブル・ラブル	125万9030点	高口クン
エクセリオン	124万7600点	熊野クン
ボンジャック	10万8470点	生駒クン

●高松/ゲームセンターたまち 3月25日調べ

ピット&ラン	14万8150点	終太郎
スクラムトライ	8万3500点	樋口クン
エキサイティングサッカー	29万4950点	T. 樋口
10ヤードファイト	21万0500点	中井クン
パンチアウト	65万5710点	西村クン
ザ・ビッグプロレスリング	343万3600点	横山プーチン
ミスターバイキング	16万4700点	樋口のぼる
ジェネシス	2194万2021点	T. 樋口
サイオン	21万2470点	T. 樋口
ザビガ	113万9455点	中川洋二
ミスターDoワイルドライド	6万2783点	樋口のぼる
センジョウ	112万4100点	神里ルー君
マーカム	62万9530点	二井クン
ティンスター	16万5850点	HBR
ゼビウス	1000万点	HBR
MAPPY	49万8380点	HBR
リブル・ラブル	357万1790点	梅田クン
エクセリオン	163万3600点	福島クン
ポールポジションII	6万0670点	樋口のぼる
ノバ2001	186万1050点	梅田クン

●大阪 ゲームセンター"99 3月25日調べ

メジャーハバック	103万2236点	中金直彦
D-DAY	51万5300点	空閑 徹
ダイナミックスキー	15万6800点	奥田英雄
ミスターバイキング	9万5700点	山口勇一
ジェネシス	441万0601点	大嶋健司
10ヤードファイト	30万2350点	森進太郎
メガゾーン	141万4000点	柴田幸太郎
ザ・ビッグプロレスリング	136万7450点	酒井晶弘
アカズキン	10万0150点	原田耕司
ピット&ラン	7万点	橋本義人
リブル・ラブル	130万4200点	早川あおい

●大阪/ゲームピッププラザ 3月25日調べ

お待っとおさまーでございますです。
みーんなビシバシドワンとハガキ送っとくれよお！

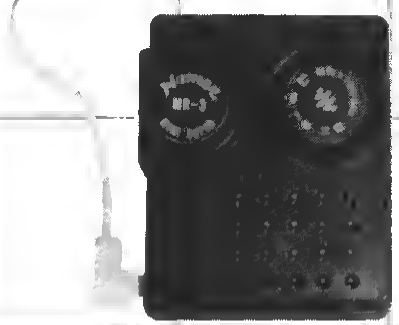
プレゼント

のまとめなのです。

○ブラッスオニキス(BPS) 3名

○おしゃべりカード 10名

○ミニラジオ
(王様のアイディア) 5名



○10ヤードファイト豆本(アイレム) 10名

10名

○ジェラシーのサイン

No.17 おなじみBIGな

○ゲームウォッチQ（タカラ）
各3名

○ギャプラスのポスター
（ナムコ）
10名

○フォルクスワーゲン・
トイレットペーパーカバー
（王様のアイディア）
10名

●応募はとじ込みハガキまたは官製ハガキでどうぞ。宛先など詳しくは95ページ参照。

LETTERS

おたよりコーナー

●何か一つ（例NEWゲーム）についてもっともっと詳しくしてほしい。説明ばかりでなく、例えば「ゲーム会社の社長に聞く」とかみたいなのを増やせばいいと思う。ビデオゲームの歴史などのようなものをのせてほしい。　広島県／田中明浩

●AMライフは、本当にテレビゲームのことがよく書いてあって、僕達ゲームフリークには、とてもためになる。これからもニューゲーム情報をビシバシのせてください。そしてゲームセンターでしか買えないなんて、だめだから書店におくようにして下さい。僕はこの本をみんなにも知ってもらいたいから！　埼玉県／玉村雄一

●No.15号の表紙の絵、あれはウソです。この絵では、今マスクマンがバック・ドロップをしていますが、やられている方の受け身のとり方がおかしい。バックドロップというのは、相手の頭を痛打するものなのに、やられている人は、自分の頭をかばっていない。本当は、両手あるいは片手を頭の上方にあげているものなのです。AMライフはすばらしい、だからこんな安易なまちがいをしないで下さい。　新潟県／半田洋文

●リブルラブルに数多くのバグがあるということは既に承知のこととは思いますが、これぞ極めつけ！というのが見つかりましたので、早速報告してみます。キーワードを完成して、ボーナスステージへと移り、さて宝物を囲もう…とすると、何と画面の中にマシュリンが一匹出て動き回っているではありませんか!!　あまりにも予想外のこの事件？　宝箱を囲むのも忘れしばしボーゼンとしたのでした。ちなみにこのマシュリンを囲んだところ、ちゃんと十点増えました。世の中不思議なことが多いですね…。　京都府／菊地優一

埼玉県／菅原常公

売ります買います

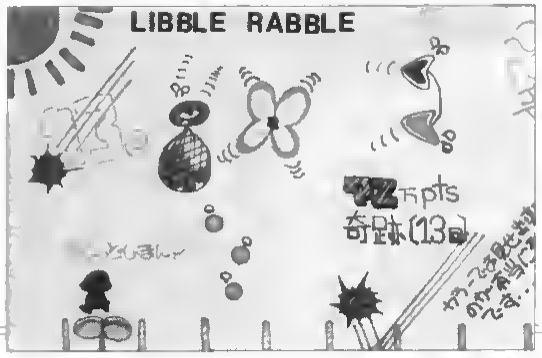
●ナムコのステッカー、ゼビウスのポスター、ナムコのNG2号、ポールポジションの豆本を売ってください。どれも四百円ぐらいなら買います。〒703岡山市原尾島2―25―22―206　安定大樹

●誰か僕にナムコのNG―、2、4（コピーでも可）を本物だったら各三百五十円、コピーだったら各二百円、あとディグダグの古～い豆本を三百円で（コピー不可）、AMライフ12号を六五十円で売ってくれる人がいたら買います。全部まとめて売ってくれる人がいたら（まあいないでしょうけど）、Drデンタルをさし上げます。

二つずつならミニポスターなどをさし上げます。連絡は往復ハガキで。〒144東京都大田区西蒲田―16―10　横沢利明

●任天堂ファミリーコンピューターを五千五百円、カセットはドンキーコング、Jr、マリオ、ポパイ、ベースボールを各千八百円、麻雀、五目並べ、テニス、ピンボールを各二千六百円で。ソフト五コ以上買ってくれた方は四百円サービスします。往復ハガキ待ってます。〒693島根県出雲市芦渡町945―8　小村直人

山形県／土門浩二



東京都　鎌田健一

●最近コピーゲームが出てこない。マリオもどきの「マサオ」を見て以来、全然コピーものにお目にかかっていない、いい傾向だ。そのかわり、全然知らないメーカーが増えてきた。これは、今までコピー機を作っていたメーカーが、コピー機を作るのはヤバイと判断して、オリジナルゲーム機に転身した所がかなりあったからだろう。

確かにコピー機メーカーの中には、大手各社に負けない技術を持った所もある。ゼビウスもどきの「バトルズ」では、ナムコが仕組んだコピー防止プログラムを読みとり、変えてしまっているのがそのいい例だ。しかし問題は、発想力だと思う、今まで自分で新しいゲームを考えられないからコピー機を作ってた所に、はたしていいオリジナルゲームが作れるか、ちょっと疑問だ。

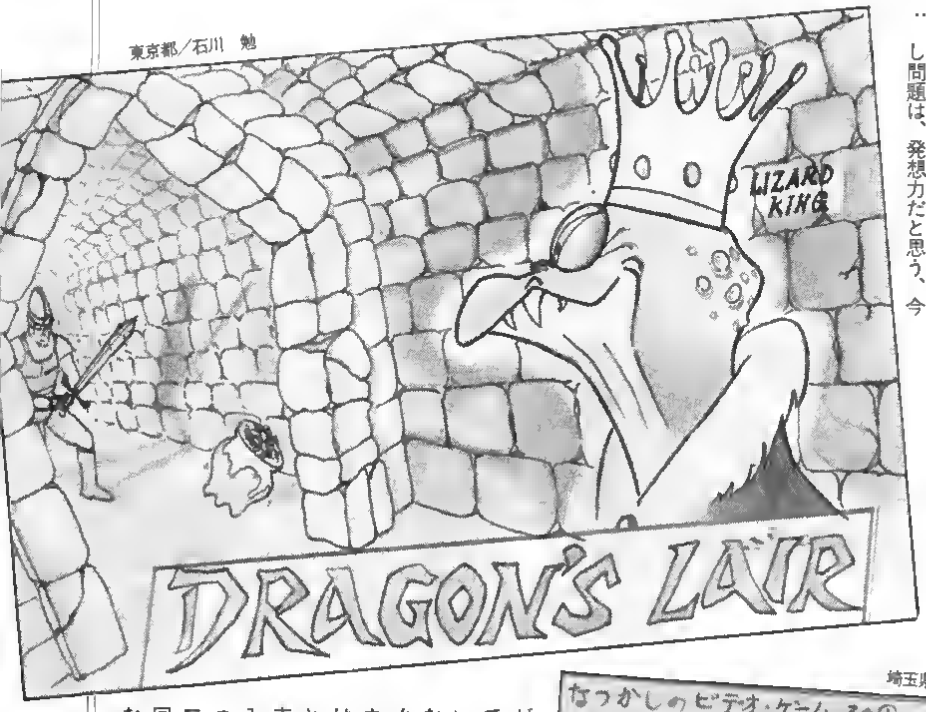
しかし、アイディア次第ではヒットゲームが作れるだろう。新進メーカー達に拍手!!

大阪府／久山浩樹

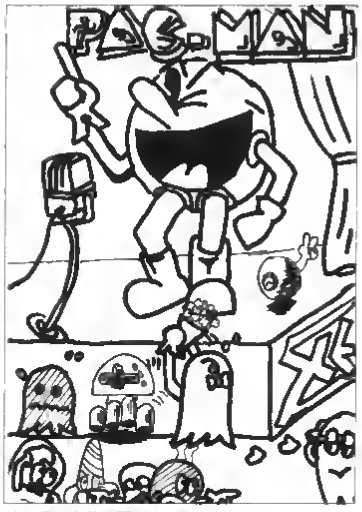
●最近のゲームセンターについて、あったまにきたことをおもうぞんぶんに書きます。

僕はある日駄菓子屋で五十円のゼビウスを発見した!! 早速プレイしてみると…な、な、なんとボタンが一つしかないのだった。ボタンを押すと、ザッパーとブラスターが同時に発射され、空中物を気にしていると照準が地上物の上空を通過してしまったり、地上物を気にしているとギバスバリオに激突したりゾシーに後方から衝突されたりして、二十万点位しか行かなかったのでした。僕はプレイする前までは、ナムコのゼビウスだと思っていましたが、最初に隠れメッセージを出してびっくりしました! DEAD COPYなんとかかんとかと表示されているのでした。もうそれからやる気を無くしてしまい上記の通りスコアも悪く何かいやな気分になってしまいました。

そしてデモを見てみると、なんとXEVIOUSではなくXEVIOSだったのです。このゼビオスは少々画面が汚なく雑でした。ちくしょ～金がもったいねェ～!! と思い、このいやな気分を解消しようと思い、すぐ近くのゲームセンターでゼビウスをやろうと決心した。それは本物のゼビウスでデモを見ると、ちゃんとXEVIOUSと表示されていた。早速百円を投入してプレイしてみると…。いつもの僕のゼビウスのハイスコアは約四十万点ぐらいです、何回やってもこの程度である。なぜこれ以上スコアが上がらないかとゆうと毎回必ずエリア16の60%ぐらいの所でいつもログラム&ガルデローダにやられてしまう為である。この日は幸運だったのかエリア16にいかず、エリア15の最後の四つのデローダ軍の一番右のデローダの下で死んでしまったのです（ここはワープゾーン）。のこりのソルバルウ五機でエリア7に戻りました、エリア7でまたスペシャルを出そうと思いぐわんばったのですが、出せずそのまま進みソ

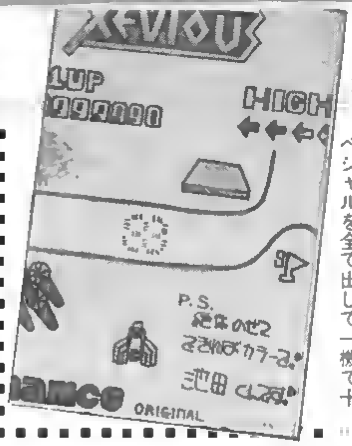


東京都／石川 勉



埼玉県／今井 賢

埼玉県／菅原常公



東京都／池田耕治

ルを出し続けて、な、なんと記録を塗り変えたのでした。69万二千三百九十点で一千万点に到達した人と比べれば足下にも及びませんが、僕達の中では英雄なのです、とってもうれしかったです。

翌日、僕は学校でおんもいっきり自慢しました、それからハイスコアを出したゲームセンターへ僕の友達の藤内篤史君と五百円ぐらいずつ持って、自転車で爆走しました。到着して、ゼビウスを二人でプレイし始めました、ハイスコアは三十五万点ぐらいでした。

－PLAYERは藤内君で藤内君は隠れメッセージやソル、スペシャルを全て出して一機で十万点ぐらいいきました、次は僕の番です、まず最初に隠れメッセージを出して、次にトーロイドをやっつけようとして斜め左上に行こうとジョイスティックを傾けると、なんと左に移動したのです。他の動きもためしてみると、四方向レバーだったのです!!　だからゼビウス得点上位（友達の中で）のこの僕がエリア3のガルバーラの場面のソルを出した所でゲームオーバーになってしまいました。バキュラをよけるのはもうたいへんだよ！　斜めに動けないため、バキュラに二度も激突してしまい、スコアは悲惨な四万点ぐらい。ちくしょー金返せっ!!

東京都／石塚尤則

ゲームブティック高田馬場店で、

リブル・ラブル
カーニバル開催中！

コールデンウィーク期間中（'89－5月中旬）、ナムコのゲームブティック高田馬場店（☎03・362・9300）では、リブル・ラブルをプレイして、キーワードで"FANTASY"を出せば、先着で十五名に特製リブル・ラブル必勝読本（B5サイズ20ページ）をプレゼント。

他に参加賞として、ナムコオリジナルポスターのプレゼントもあります。

島根県／小寸直人

なんでも法律相談

教える人　弁護士　岡崎七郎

18歳未満お断わりって、どうして？

■質問■

満十八歳を基準に法律上種々の規制が為されていますが、どのような理由なのでしょうか。また、どのような法律があるのでしょうか。

■回答■

児童福祉法においては第四条によって、少年保護学の結婚から、満十八歳に達するまでのものを少年と定義しています。それ以前の子供たちを乳児・幼児に区別しています。

このような区別は児童福祉法の理念である子供たちが心身共に健やかに生まれ、かつ、育成されるようとの目的で年齢に応じて保護の方法を講じようとすることにあります。

つまり、年齢に応じてそれに適した保護をしようとするものです。具体的には、乳児には乳児院という施設があり、夫のいない母と児童は母子寮の施設が用意され、乳児を除いた児童には養護施設が用意されている訳です。

未成年者は、民法によって満二十年をもって成年者としていますので、満二十未満を未成年者としています。未成年の子が、婚姻をするには、父母の同意を得なければなりません。

しかし、父母の同意があっても民法第七三一条によって、男は満十八歳に、女は満十六歳にならなければ婚姻をすることができません。右の婚姻適齢の定めは、精神的・肉体的に右の年齢が最下限のものと考えられていることによるものです。

つまり、結婚生活において最年少の基準を定めたもので、現在において妥当するかどうかは問題のあるところかもしれません

少年法では、少年を、二十歳に満たない者とし、成人を満二十歳以上の者としています。そして、少年の健全な育成を期待して成人の刑事事件とは特別の措置を講ずることとしています。少年の内、罪を犯した時十八歳に満たない者であれば、死刑をもって処断すべき時でも無期刑を科し、無期刑をもって処断すべき時は十年以上十五年以下において懲役または禁固を科することとなります。これも少年法の精神が少年の健全な育成を期するところによるものです。

満二十年に満たない者に対しては育成・保護の見地より数多くの法律があります。すでに説明した法律・はたまた未成年者飲酒禁止法・未成年者喫煙禁止法等々です　場合によっては、満十八歳を基準に規律し処遇を区別しているものもあります

それは、精神的・肉体的・能力的成長過程を考慮して育成・保護を計ろうとする目的があるのです

●「なんでも法律相談」の質問を募集してまあす！

キミたちの日常生活、学校生活、その他で悩んでることで法律に関する相談や何でカナ？　なんて疑問に思うことがあったら、どんどんAMライフに投稿してみよう。

あて先は、AMライフ編集部「法律相談」係まで。

待ってるよン！

AMUSEMENT FORUM

FROM・EDITORS
読者のみなしゃまへ
おねげーしますだよ

スタッフ一同

はがき

がとじこみになっています。それぞれに、いろーんなことを書いて送ってね！

1プレゼント
第一希望をとじこみのものに書き、他にほしいものはふつうのはがきに書いてもOKだよ。応募者が多すぎて、抽選するほうも大変だけど、はがきの多いのはうれしいね。

2らくがき&いいたい放題
ウラがまっ白なとじこみはがきは、イラストやファンレター、スタッフへの激励などにジャンジャン使ってね。イラストは情報ランドにどんどん載っけちゃうんだから。

3アンケート
編集部に届いたアンケートはがきの中から、無作為に100人を選んで集計し、100人アンケートとして発表。なかなか参考になると、メーカーにも喜ばれとります。ハイ。

4定期購読
"本屋さんを見たけど、本誌が見当らなかった"とか"買いそびれてしまう"なんて読者には定期購読をおススメ。6ヵ月と一年の2種類があるから、おこづかいの予算内で申込んでね。

おたより

おくれのコーナーへ、ビシバシッと熱い熱いメッセージをおくれませ。

このコーナーは、ごっちゃんこのコーナー。今月のギャグ／ドジ話／ハラタチ話／文通したいよお／売ります買います／譲ります……となんでもけっこう。よりジュージツしたページにしたいんですねん。どーか、どくしゃのみなしゃま、おたよりおくれっ！

宛先 はまちがいのないよーにたのむよっ！

とじこみはがき以外での郵便物は、必ず、〒162東京都新宿区下宮比町15の924アミューズメントライフと書き、それぞれの係の宛先を記入して送ってよっ。なお、17号の応募やアンケートのはがきは、5月25日の消印のあるものまでを有効とします。そこんとこよろしく？

おめでとうございます
読者プレゼント（第15号）当選者発表

●ハイパーオリンピックタオル／コナミ
青森県・沼田俊雄、豊島区・八重田健太郎、愛知県・水越智久、富山県・渡辺和雄、福岡県・佐藤国彦

●10ヤードファイト・ポスター／アイレム
福島県・早川夏男、群馬県・相沢勝義、武蔵野市・鎌田健一、新潟県・菅井　剛、大阪府・島田正道

●エキサイティングサッカーポスター／アルファ電子
福井県・福島敬司、埼玉県・山本真補、港区・遠藤正晃、大阪府・吉川勝伸、高知県・秋本俊彦

●パーフェクトパチンコ／バンダイ
北海道・近藤晴雄、山形県・竹内　勇、茨城県・西岡孝治、山口県・小林雄二

●おっとどっこい／タカトクトイス
宮城県・伊藤雄一、富山県・清水邦夫、静岡県・今井勝、香川県・安藤和夫

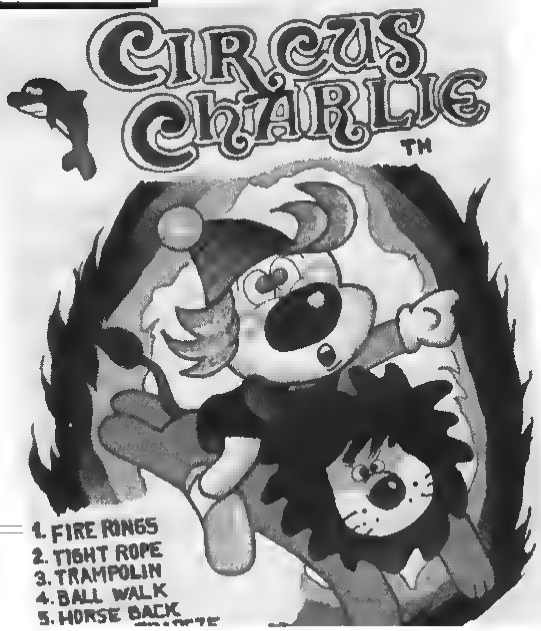
●マイピクチャー・おえかき／ヨネザワ
北海道・大塚健一、長野県・沢田好和、栃木県・木下修司、大阪府・阪巻信一、熊本県・渡辺武史

●メロディカップ／王様のアイディア
秋田県・菊地文夫、神奈川県・熊谷一彦、鳥取県・岡田幸雄

●鳴りペン／王様のアイディア
埼玉県・佐藤武雄、愛知県・片岡忠夫、福岡県・古賀秀臣

●ステッキー／王様のアイディア
福島県・前田栄一、新宿区・坂崎三男、岡山県・西村浩

●戸ヶ里律子サイン色紙
岩手県・黒田四郎、石川県・佐々木秀男、千葉県・高橋公二、新潟県・田中輝夫、奈良県・新田優一



埼玉県／関根博章

From Editors

編集後記

●春だ春だ――などといってたら、急に頭の中がパープリン化してチョウチョが飛びそうになり、1年か2年に1回の発作的恒例のヒゲおとしをして、すっかり気分一新。パープリンにも直前でならず、再び原稿のマス目に向かっている今日このごろです。なんていいつつ、ホントにヒゲを剃ってしまったのだ。いやー久々なので涼しいことカゼをひきそうでやんすよ。ところで、最近はゲーム代ほしさに犯罪を犯す子が急増して、ふつーのゲームファンやきちんと営業しているゲームセンターまでが色めがねで見られ、オレとしても、ちょっとトサカに来るね。どーか読者諸君はそーゆーことのないよー、たのんますよ。 (タケムラ)

●いよいよプロ野球も開幕して、春だけなわの季節になりました、さすがの寒波も退散して暖かい日が続くけど、読者の皆さんの所はどうでしょうか（と今回はNHKのアナウンサー風に決めてみましたが）。このところニューゲームが各社めじろ押しなので嬉しいやら忙しいやらで、大変な毎日を送っています。 (マサヒロ)

●今年は雪が降りすぎる！　天地異変がおこりそう！　こんな調子だからゲームセンターとSEX産業を一緒くたにして風営論議が行われたりするのかも!!　ゲームの一つもやったことのない連中が、良いの悪いのと学級委員会をやってさぞかし、かしましいことですね!!　(月光仮面)

●うわあおっ狂いそ。今まで写真だけで良かったのに、データ取材まで入ってしまって、もー、疲れるのなんの。ノサカ選手、早くお手伝いできるようになっとくれー。 (ヒロキ)

●ハロー！　テカテカのニューフェース、ユーコちゃんでっす。ゲームっておっもしろいのねェ。今まで、ゲームってそんなにやったことなかったけど、やみつきになりそー。でもさっ、やればすぐ終わっちゃうし、スコアは当然3ケタだし、くやしいのなんのって……でも本当は私、物静かな美少女(?)なのよ。こんなに乱れちゃっていいのかしらん、オホホ。なーんちゃって！ (ユーコ)

●ハジメマシテ。ユーコさんと一緒にピカピカのAMLIFEスタッフの一年生になりましたエリコと申します。AMLIFEの余白にえなど描かせてもらっております。なんともまだ慣れずですが、頑張りたいと思います。よろしく。 (エリコ)

●いつもいつも悩みは、最終的に遅れの目立つ、ヒゲのなくなったヘンシューチョーの原稿なのです。読者のみなさん、はげまし（あんまりキョーレツだと、ハゲが増すのでふつうでね）のおたよりを書いちゃったりしてください。おねがいね。 (ハルヨ)

Next

次号予告

AMライフ、おつぎは5月末日発売！

NEWゲームスクリーン■話題ゲーム徹底取材（何が出るかおたのしみ）■ヒットゲームベスト10&アンケート■MSXソフトはバラエティ■ゲーム大好き人間なのだ■ゲームランドルポ／野中美木子&うなやまのりえ■TOY&HOBBYはおもしろグッズ■おれっちの攻略法■全国ハイスコア情報■おもしろ情報ランドでは、えいが・レコード・トピックスなど、役立つ話題が盛りだくさん――乞う、ご期待！

AMライフは、全国書店及びマイコンショップ、ゲームセンターでお買求めください。

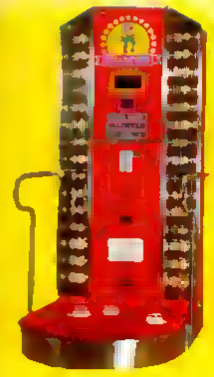
AM LIFE NO.17 通巻第16号

定価　550円
発行　昭和59年6月1日
編集人／発行人　竹村 潤
発行所　株式会社 アミューズメントライフ
〒162 東京都新宿区下宮比町15-924 ☎03-267-3235(代)

発売所　株式会社 東京経済
〒162 東京都新宿区下宮比町15 ☎03-267-7651(代)
製版所　株式会社 技研プリント
アートディレクション／川上晴代

©アミューズメントライフ1984　断りなく複製及び転載することを禁じます

ステッパーって 知ってるっぱー!?



こみうりランド、小田急向ヶ丘遊園ファミリーランド

東武動物公園札幌子供の国

奈良あやめ池遊園

ゆうえんちの
トーゴ
東洋娯楽機株式会社
●お問い合わせ
03(718)6521
営業部
東京都目黒区八雲1-5-7 東娯ビル

アミューズメントライフ
昭和59年6月1日発行（通巻16号）
編集人
発行人 竹村 潤
発行／アミューズメントライフ 〒160 東京都新宿区下落合町15番4 電話03（267）3235（代表）

JC HAVARD
本物を見つめて
1921年以来、私たちは本当に機能的で実用的なアパレルをつくり続けています。

YOU CAN DO MAGIC
Swing-top makes us feel thirties
at any time. As if you were hero of movie
it is just magic.

HAVARD
本　社　東京都千代田区神田神保町2－5早川ナカイビル ☎03 863 3011㈹〒101
大阪営業所　大阪市東区博労町2－41中博ビル ☎(06)261 3214㈹〒541
●総合カタログをご希望の方は本社までハガキでお申し込みください。

写真、右より　シャツ・参考商品　パンツ¥5,800　中／ジャンパー・参考商品、パンツ¥4,900　右　ジャンパー¥4,900、パンツ¥2,900

8016—5276　定価550円